

Año II Número 8- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
TOKI
HAZ EL "MONO" EN TU MEGADRIVE
HOBBY PRESS
SEGA NINTEND... ...RIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR TURBO GRAFX SUPER NINTENDO NEO GEO
Así será el juego oficial de las Olimpiadas
OLYMPIC GOLD
SUPER REPORTAJE
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE LA SUPER NINTENDO
2 MEGA MAPAS
Megaman 3 y Quackshot
8 414090 100168 00008
JUEGOS DE CINE
LA SIRENITA
SOLO EN CASA
BATMAN
ROGER RABBIT
y todos los títulos que vendrán...
La familia Addams
¡Monstruosamente divertidos!

CID FCA!

+ PODER EN

SUPER MARIO LAND

Si hay un juego que no puede faltar en tu colección, ése es Super Mario Land. Viaja con tu personaje favorito a través de cuatro sorprendentes mundos en los que encontrarás cangrejos gigantes, esfinges voladoras, tiburones hambrientos y otros muchos personajes que intentarán hacerte desistir de tu intento por rescatar a la Princesa Daisy de las garras del malvado Tatanga.

DR. MARIO

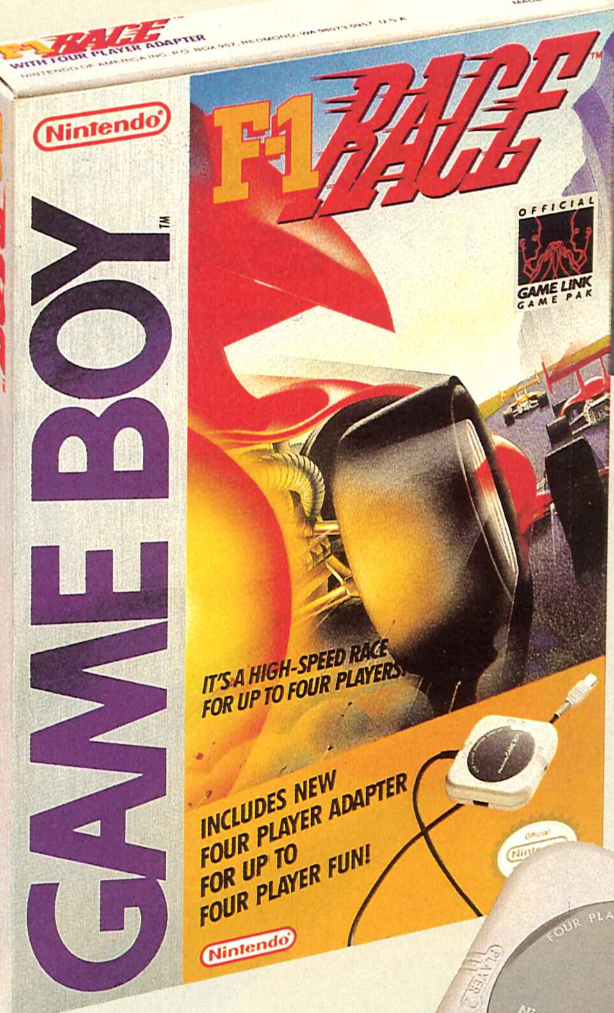
Captura los virus de la botella arrojándoles cápsulas de vitaminas. Si los destruyes a todos, podrás pasar a niveles superiores. Ayuda a Mario en esta divertidísima aventura y... ¡cuidado con los contagios!
Para uno o dos jugadores.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

TU BOLSILLO

F-1 RACE
¡Enciende tus motores para el Nintendo Grand Prix! Disfruta pilotando un Fórmula 1. Tienes que ser un corredor de primera para permanecer en la pista. Gira con cuidado, porque tomar una curva a más de 250 km/h. no es fácil. 14 pistas de carreras te llevan alrededor del mundo para afrontar un verdadero desafío internacional. Practica en las pruebas contra reloj y luego entra en el Nintendo Gran Prix. Elige entre dos bólidos especialmente diseñados para vencer y ¡písale a fondo!



INCLUYE ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES

¡La emoción de la competición multiplicada por cuatro! Tú y tus amigos podéis disfrutar del juego F-1 RACE con el adaptador para cuatro jugadores. Elige a tus rivales y vive una apasionante competición con los juegos de múltiples jugadores. Si la aventura va contigo, compártela con tus amigos y disfruta Gameboy... ¡en pandilla!



GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
¡YA DISPONEMOS DE 9 TIENDAS CERCA DE TU CASA! VISITANOS Y TE SORPRENDERAS...
Catálogo 44 págs a todo color, para Socios Canadian
canadian THE CATALOGUE
¡Nosotros somos así!
JUEGA EL CAMPEONATO EUROPEO PARA SONIC-MANIACOS EN TU CANADIAN CENTER; ¡INFORMATE!
BARCELONA: Avda. Mistral 25–27, Tel. (93) 426 49 81
ALACANT: c/ del Teatre 29, Tel. (96) 520 09 92
MOSTOLES: Villamil 62
GRACIA: Encarnació 140, Tel. (93) 219 27 10
PALMA: Juan L. Estelrich 5–A, Tel. (971) 728 737
MADRID: Princesa 29 (Entrada por Ev.San Miguel), Tel. (91) 559 70 05
MANRESA: Angel Guimerá 11, Tel. (93) 872 10 94
LLEIDA: P. de Ronda (G. Shopping) Tel: (973) 28 03 82
CANADIAN MAIL CENTER: (91) 559 70 05
Pronto dispondrás de más, ¡nosotros somos así...!
OPENLINE

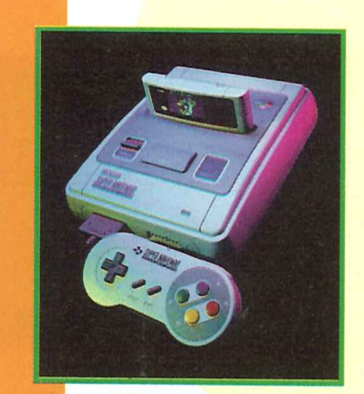
SUMARIO

Año II - Nº 8- Mayo 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



REPORTAJE SUPER NINTENDO



Este auténtico cerebro de Super 16 bits que tienes en la foto es el protagonista indiscutible de nuestro último número. Junto al video.

Junto al desorbitado incremento de páginas y secciones en nuestra revista, adjuntamos un video. Es decir, que no sólo no nos conformamos con ofrecerte lo mejor sobre el papel, sino que también te damos un perfecto ejemplo de lo que viene, en imágenes. Nos referimos a la Super Nintendo, una máquina revolucionaria de 16 bits que exactamente en Junio se estrenará en nuestro país.

Como véis, ni nos privamos de nada, ni os dejamos con la duda. Cuando se trata de Novedades, no hay quien nos pare. Por eso llevamos 55 páginas sólo juegos, dos serios reportajes sobre el cine y la Super Nintendo y, ¿os lo habíamos dicho ya?, un video.

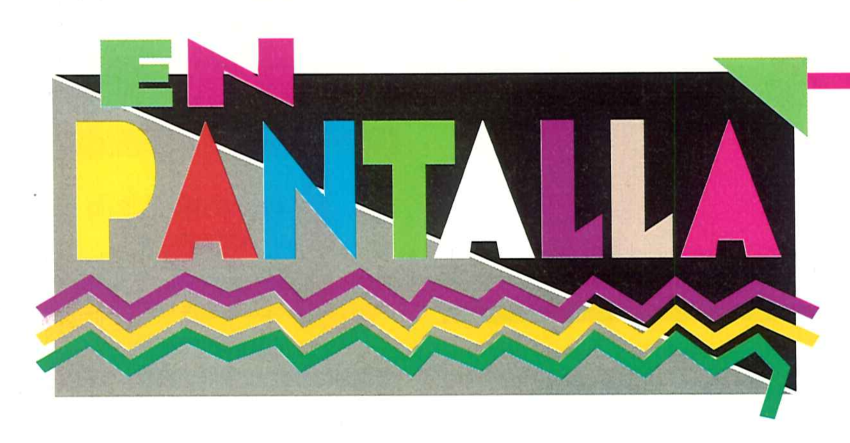
HOBBY CONSOLAS

TABLA DE SÍMBOLOS

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Lo mejor
- Lo peor

Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz, F.L. Frontán.
Corresponsales: Marshall Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J. Rodriguez, J. C. Sanz, A. Dos Santos, R.García, B. Sol, A. Fernández
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid . **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control **O.J.D.**



Turbo Technologies. Inc. Sólo para Turbo Grafx

La compañía **Nec Technologies**, creadora de la Turbo Grafx 16, ha llegado a un acuerdo con **Hudson Soft Co**. para crear una empresa que se dedicará únicamente al desarrollo de programas para la Turbo Grafx, en orden al importante auge que esta super consola está alcanzando en los Estados Unidos.

La nueva empresa adoptará el nombre de **Turbo Technologies Inc** y quedará afincada en Los Angeles.

Allí trabajará exclusivamente sobre productos para la consola de NEC siguiendo la línea colaboradora que Hudson había mantenido con los japoneses desde su nacimiento.

Hudson Soft, por su parte, mantendrá sus productos habituales como empresa independiente, sin exclusivizar sus juegos.

De hecho hay rumores de que ya están trabajando en algo para Nintendo...



Las tiendas Canadian organizan una super competición para Segamaníacos



El grupo de tiendas **Canadian** ha convocado un **super concurso** para usuarios de las consolas **Sega** en el que váis a poder librar una de las batallas más emocionantes frente a la máquina y vuestros contrincantes.

La competición, que tendrá lugar en todos los centros Canadian previa inscripción de cuantos queráis darle al pad de control, os ofrecerá la oportunidad de enfrentaros a la **Mega Drive** y al que sin duda es su juego estandarte: el grandísimo **Sonic**.

Con sólo pasar por una de esas tiendas Canadian antes del **9 Mayo** tenéis garantizada la participación, pero si además lo que queréis es ganar buenos premios, agarraos a la silla porque si domináis a Sonic os esperan **suscripciones a todos los juegos editados por Sega, consolas** y, ahí es nada, vía directa para participar en el **Campeonato Internacional** de Segamaníacos que, por nuestras noticias, se va a celebrar en la olímpica ciudad de **Barcelona**.

Toda una interesante iniciativa, sí señor, para sacar la consola a la calle y hacer ver a los demás que vuestra fiebre no es única y que lo vuestro no es estar, digamos, aislados.

John Madden 92. Espectáculo total en Mega Drive

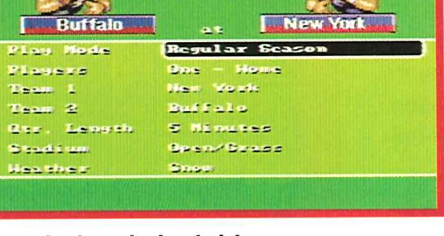
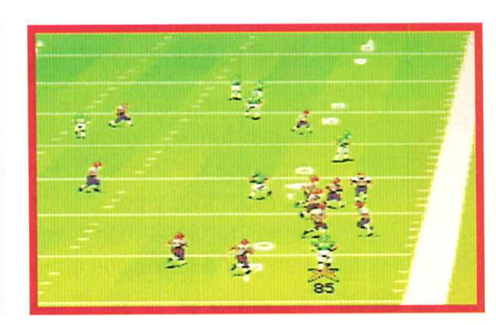
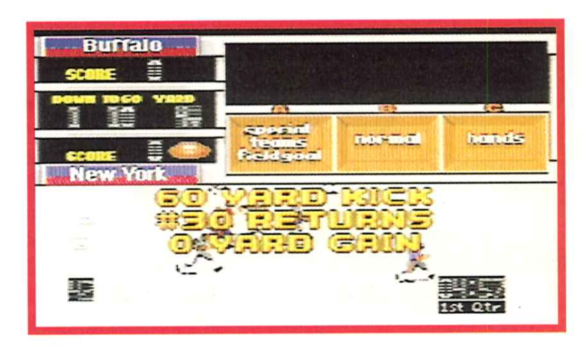
Un pequeño libro de **70 páginas**, más o menos, resume la esencia del **American Football de John Madden** que ha asesorado tan popular jugador para su segunda aparición en Mega Drive.

Seguro que para muchos de vosotros este fastusoso ejemplar no debe representar muchos problemas. Acostumbrados como estáis al primer Madden ya casi nada os podría sorprender. Pero no debéis fiaros, las **innovaciones de todo tipo** que incluye el cartucho del 92 son lo bastante originales y diferentes como para tenerlas muy en cuenta.

Sin ir más lejos y para que veáis algunos ejemplos, **20 funciones nuevas, repetición instantánea de jugadas, 28 equipos profesionales del todo en competición, sustitución por lesión del Quaterback con ambulancia incluida, condiciones meteorológicas variadísimas...**

El cartucho será editado por **Electronics Arts**, que hace doblete deportivo, dentro de su sello **EASN** (Electronics Arts Sports Network), y os garantizamos desde ya que superará todo lo que habéis visto.



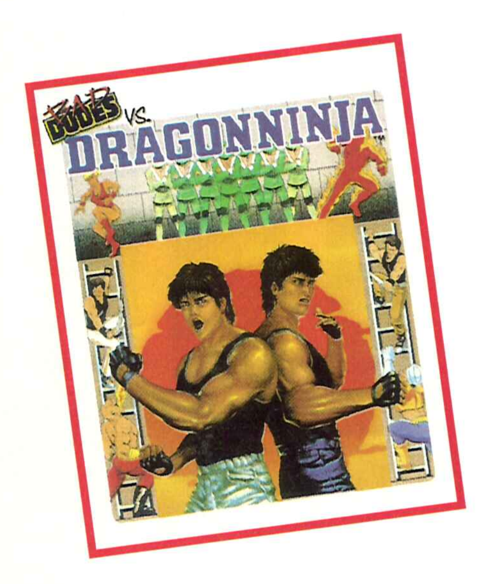
Presentación de Sega a la prensa



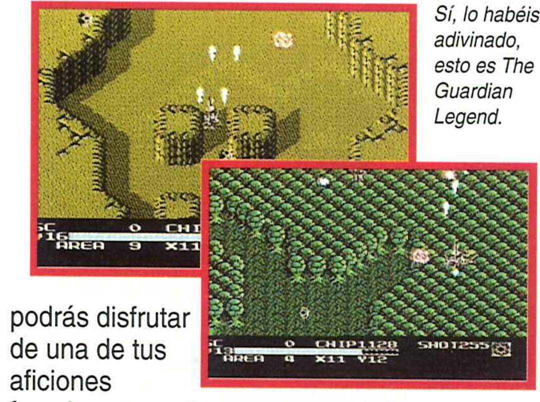


Con la idea básica de dar a conocer los **rasgos empresariales de Sega** y su amplia gama de productos, la compañía multinacional de origen japonés, reunió a la prensa de información general en un encuentro que tuvo lugar en el Balcón de Rosales, en Madrid.
El evento fue enfocado hacia dos frentes diferentes: **el informativo y el del entretenimiento de los chavales que asistieron a la fiesta**.
Al primero estuvo dedicada la rueda de prensa que protagonizaron **Paco Pastor**, Director General de Sega España, y **Nick Alexander,** Director de la compañía para toda Europa. En ella se nos informá acerca de la historia de Sega desde su creación, hasta sus actuales e innovadores proyectos para su afianzamiento y expansión en el mercado español.
La parte de los chavales congregó a decenas de chicos en una amplia sala equipada con las últimas máquinas superalucinantes de Sega, que fue amenizada con la presencia de Leticia Sabater, quien organizó numerosos concursos y juegos.
En un próximo número os ofreceremos junto con una más amplia exposición de los proyectos de Sega, una **entrevista con Nick Alexander**.

Variedad para Nintendo

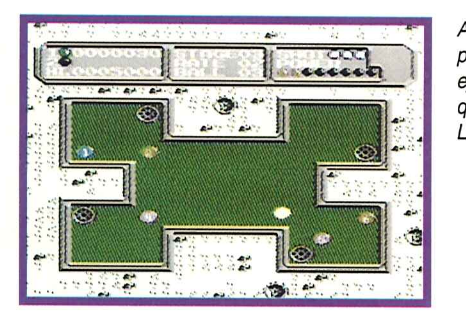


Aunque la Super Nintendo de 16 Bits está preparadísima para salir a la calle, su hermana pequeña, **la de los 8 bits**, no va a dejar por ello a sus numerosísimos usuarios -no os imagináis cuántos- sin software bueno que llevarse a la consola.
Sería imperdonable, ¿verdad?.
Y el primero de los títulos que se nos avecina ha sido realizado por **Ocean**, y se llama **Bad Dudes Vs Dragonninja** y, aunque realmente no necesita mucha explicación, os podemos decir que es **todo un juegazo de luchas karatekas** en el que se mezclan la magia, el mal, los caminos, los perros, los shurikens y un montón más de cosas que vosotros mismos podréis adivinar.
Robocop es otro de los legendarios que ya podéis conseguir. Pero no el dos, sino el uno, el primero de la serie.
Obra también de Ocean, este Robocop es poco menos que una copia genuina a todos los niveles de la máquina recreativa de la que rescata acción, gráficos y una endiablada jugabilidad.
Lunar Pool, el siguiente en la lista, es el primer juego de **billar americano** con el que podrás disfrutar de una de tus aficiones favoritas -o por lo menos una de las nuestras- sin salir de casa.

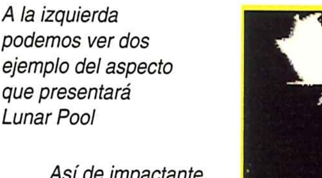


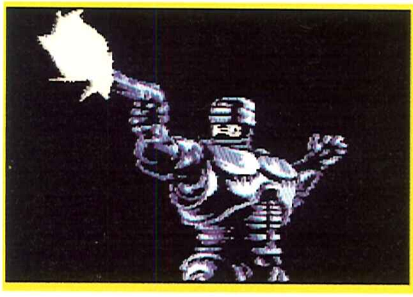
Sí, lo habéis adivinado, esto es The Guardian Legend.

A diferencia del resto de programas de este tipo que hemos visto para otros sistemas, el cartucho de **FCI** pone a nuestra disposición un total de sesenta mesas diferentes en las que ya no sólo la habilidad o la pericia, sino la fantasía van a estar a la orden del juego.
El último se llama **The Guardian Legend** y es una especie de **arcade de naves espaciales** en el que también tiene cabida la aventura bajo tierra.
Para disparar y recorrer laberintos sin necesidad de cansarte ni de uno ni de otro.



A la izquierda podemos ver dos ejemplo del aspecto que presentará Lunar Pool







Así de impactante, como siempre, se presentará Robocop, no el 2, sino la primera parte



Los deportistas olímpicos dispondrán de una Mega Drive en cada habitación.

Sega no parece conformarse con la **adquisición en exclusiva de los derechos olímpicos** para todos los productos de consola. Fijaos sino en lo último que la compañia japonesa nos ha anunciado. Resulta que acaban de nombrarla **proveedora oficial de la Villa Olímpica**. Es decir, que no sólo tiene vía libre para editar títulos relacionados con la Olimpiada, como su maravilloso Olympic Gold -del ya que os damos buena cuenta en este número-, sino que además va a ceder varios cientos de Mega Drives para que ningún deportista se quede sin relax postdeportivo. Mucho más claro, **en cada una de las habitaciones de los deportistas va a ser instalada una consola Sega Mega Drive** con 5 superjuegos, -suponemos que potentísimos-, cuya cabeza visible será el Olympics, (por aquello de que no dejen de concentrarse). El resto de títulos no está aún confirmado, pero que los atletas vayan contando desde ya, por lo menos, con el genial **Sonic**.

A lo próximo que llegaremos, con todas estas iniciativas, es a comunicaros que Sega participará en la Olimpiada con un equipo independiente. Ya veréis, ya...

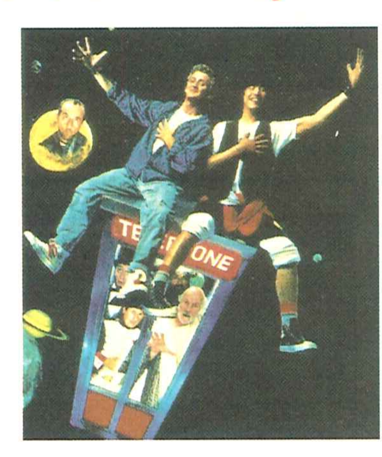
Más tortugas y dos expertos en historia, protagonistas de la Game Boy

Las superpoderosas **Tortugas Ninja** atacan de nuevo. La vuelta de los quelonios con el dos detrás y un titulillo tal que **Back From The Sewers** pese a hacerse esperar un tanto no nos os va a defraudar lo más mínimo.

Es más, el anticipo que hemos podido ver del juego nos ha convencido totalmente. No en vano ofrecen **gráficos enormes, más acción, decorados, voces digitalizadas y un sin fín más de sorpresas**.

LJN, con permiso de Konami que para eso tiene los derechos, ha vuelto a comportarse como una gran compañía, tratando a las Tortugas como se merecen.

Otros héroes, si cabe un poco menos conocidos, son **Bill y Ted**. Sus aventuras han sido versionadas con anterioridad para Lynx -no hace mucho que os los presentábamos- y para Nes, y ahora están a punto de hacer su aparición en las **Game Boy.** Bill y Ted son dos rockeros que de rock'n roll saben todo lo que no entienden de historia. Lo que pasa es que el examen no es de Rock, sino de historia ... Así que toca viajar, pero viajar en el tiempo, que ya es cosa de otro mundo, en busca de la más "instructiva" de las diversiones.



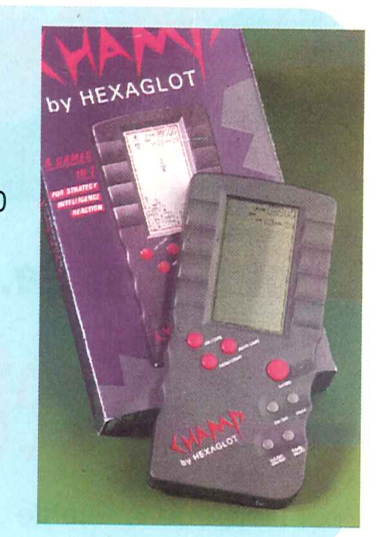
Electronic Games Expo, videojuegos a California

La primera **exposición de videojuegos electrónicos** va a tener lugar en **San José, California,** durante los días **25, 26 y 27 de Septiembre**. El centro de convenciones de esa ciudad californiana albergará las últimas novedades del movido sector de los juegos, en una feria que estará abierta a todo tipo de públicos.

Desde **software a videojuegos, pasando por juegos de portátiles, para hand-held, recreativas y todo tipo de periféricos**, serán presentados durante la convención para someterlos a examen de los visitantes.

Del resultado de esta exposición dependerán **nuevas ferias** y nuevos y más importantes lugares donde ubicarla, tipo San Francisco, Chicago, Dallas, Miami y New York.

Champ, Hand Held con cuatro juegos



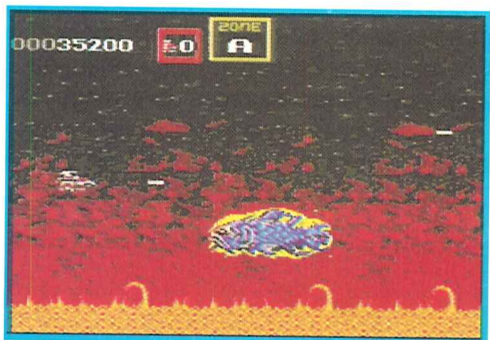
Por el módico precio de unas 5.900 pts, está siendo comercializada por Nakosan una **nueva hand-held** de última generación que acaba de irrumpir en el mercado español.

El Champ, -así es como se llama el artilugio-, incluye cuatro juegos (no intercambiables) consistentes en versiones de juegos tipo tetris o Columns. Simples pero divertidos.

EGA A ESPAÑA

Sagaia: La Master se viste de matamarcianos

Sagaia, la segunda parte del Darius, es el nombre del cartucho que Sega está a punto de editar para su máquina de 8 bits. Se trata de una **conversión de la recreativa de Taito** que rescata absolutamente todas las imposibilidades, grandezas y dificultades del primer supermatamarcianos que le dió nombre y que no deja a la máquina nada, pero nada, mal parada.





Si teneís un poco de paciencia, la suficiente para que el cartucho esté en la calle, ya sabéis lo que os váis a encontrar. Acción, rapidez, gráficos y, por encima de todo, un perfecto doble scroll que, lo prometemos, es la primera vez que lo vemos en la Master.

Un buen camino a explotar.

Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

Tiki & Cia viajan a Sega

New Zealand Story, el entrañable y superadictivo juego de Ocean, está siendo convertido a las máquinas de SEGA de la mano de Teckmagic -unos expertos en estos temas-

Basado en la recreativa de Taito, sin duda el mayor encanto de este juego está en la personalidad, gráfica y filosófica, de este kiwi neozelandés de nombre TIKI, cuyas aventuras han recorrido ya medio



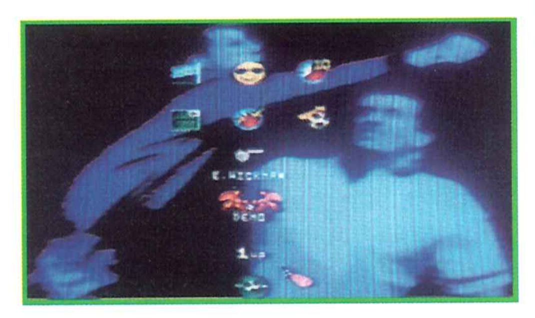
planeta. En esta ocasión se las tendrá que ver con el malvado Wally Walrus quien, en un despiste del héroe, le ha robado su merienda de té y secuestrado a 20 de sus amigos. ¿Se os ocurre alguna solución?. ¡¡Llamar a Tiki!!. El lo remediará.

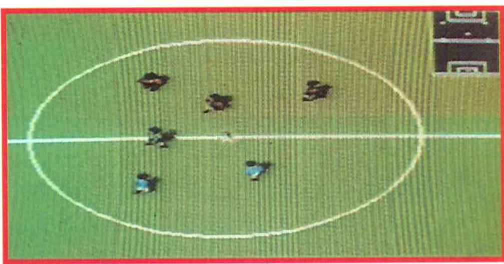
EL CEREBRO

CHAMPIONS ´92: El mejor fútbol

CHAMPIONS OF EUROPE (Campeones de Europa) es el nuevo programa en el que Teckmagic está trabajando con vistas al Campeonato europeo de selecciones que se celebrará en Suecia este verano. El programa, que será editado aproximadamente para mediados de Junio, tiene cantidad de detalles similares a los vistos en Kick Off, pero aunque te pueda parecer una, voy a decir, copia, Champions of Europe tiene un sin fín de atributos que son capaces de distinguirlo.

Para empezar, la perspectiva del campo ha sido elaborada a partir de un ángulo de 75% a vista de pájaro -o cámara aérea- lo





que te permitirá observar sprites de mayor tamaño y gran parte del cuerpo de los jugadores, que no sólo sus cabezas.

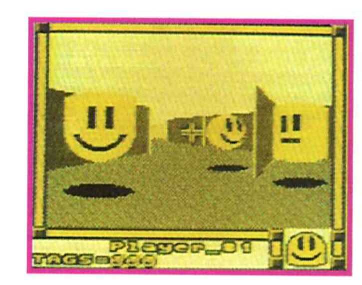
El tamaño del terreno de juego viene a ocupar más o menos 5 pantallas de largo por 2 de ancho y absolutamente todo está

FACEBALL 2000

Hacia la realidad virtual en Game Boy

En Faceball 2000, la última maravilla realizada para la pequeña de Nintendo, no tienes que preocuparte por seguir a tu personaje, ¡tú! eres el personaje. ¡Toma ya!. Con este atractivo comienzo seguro que ya no puedes desengancharte. Harías muy mal, porque lo que espera detrás de esa cara sonriente y perfectamente redonda jamás lo has visto en tu vida. Graficos tridimensionales, rotaciones de 360º, 70 laberintos, cuatro jugadores a la vez y toda la diversión del mundo.

¿El planteamiento? Sencillo como la vida misma. Un simple comecocos en el que hay amigos, enemigos y a nosotros nos toca encontrarlos o destrozarlos. Según la postura que adopten y la cara que tengan.



Algo muy similar a lo que hicimos en Midi Maze (Atari) hace unos años, con unos gráficos de alucinar, toda la adicción que os quepa en el cuerpo y sabor a futuro.

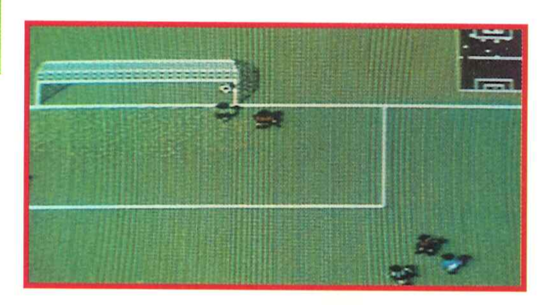


DE LA BESTIA



en proporción a estas cifras.

Seguro que antes de nada querrás conocer a fondo dos detalles: si es tan suave como lo pintan y si es jugable o no. Pués bien, te diré que el cartuchito responde perfectamente a todas las exigencias y que desde los controles variadísimos a píé de césped -dribbling, pase, disparo, faltas y taconazos, al estilo Hugo- hasta las innovaciones puestas en práctica, como la capacidad de dar a un jugador más velocidad que a otro, todo me ha sorprendido increíblemente.



Champions of Europe permite jugar contra un amigo o contra la consola, además de modificaciones tipo condiciones meteorológicas, duración del partido, juego simple o torneo, y práctica.

Los partidos se disputarán en tres tipos diferentes de campos y serán arbitrados por una completa colección de colegiados.

El juego ha sido programado por Ed Rickman -autor de Rvf Honda- y la verdad es que ha vuelto a dar otra lección de cómo se hacen las cosas, tanto en Master System como en Megadrive...

Súper Potencia

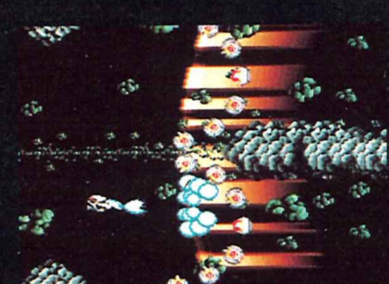
SUPER NINTENDO es el Cerebro de la Bestia: con 5 Microprocesadores y 256 K de memoria, precisión y velocidad de respuesta demostradas sobre el terreno de juego. Por eso, entre todas las consolas de videojuegos de 16 Bits **SUPER NINTENDO** es Súper 16 Bits, la primera de su clase.



Súper Gráficos

Si eres de los que alucinas con los videojuegos, ahora sí que vas a ver lo que es bueno. De los 5 microprocesadores de **SUPER NINTENDO** hay dos especializados en las funciones de vídeo. Los resultados están a la vista: gráficos que superan todo lo que hayas visto hasta ahora, tanto por la suavidad y cantidad de scrolles como por sus alucinantes y súper reales efectos en tres dimensiones.





Y otra ventaja clave que hace de estos gráficos súper gráficos es su resolución: 512x448 pixels. Verlo para creerlo.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER 16 BITS

Súper Acción

SUPER NINTENDO es la única consola de videojuegos que incorpora en su hardware el M-D7. Un sistema exclusivo que permite realizar rotaciones de 360º, movimientos increibles y scrolles perfectos. Olvídate de arriba-abajo, derecha-izquierda. Con **SUPER NINTENDO** llega la auténtica tercera dimensión. Y además: muchos más sprites en pantalla, con mayor tamaño y velocidad que en ninguna otra consola que hayas visto jamás.



Súper Sonido

SUPER NINTENDO tiene otros dos microprocesadores especializados en audio ¡como lo oyes! Su sonido es espectacular. Vibrante. De cine, por sus bandas de efectos especiales. Con 10 canales estéreo digital independientes, el resultado es un sonido total. En Alta Fidelidad. Con calidad de Compact-Disc. Y una música a tono con las

El Cerebro

EMOCIONES QUE TE

HARÁ VIVIR

SUPER NINTENDO.



SÚPER COLOR

PREPÁRATE. ESTÁS ANTE UN CEREBRO CAPAZ DE ALMACENAR 32.768 COLORES, MOSTRANDO SIMULTÁNEAMENTE 256 EN PANTALLA. ESTÁS ANTE **SUPER NINTENDO**. CUALQUIER OTRA CONSOLA QUE HAYAS VISTO ANTES PALIDECERÁ A SU LADO.

SÚPER MARIO WORLD

PARA EMPEZAR A CONOCER A ESTE SÚPER CEREBRO, TE REGALAMOS CON LA CONSOLA UN JUEGO TAN SÚPER COMO TU **SUPER NINTENDO: SUPER MARIO WORLD.** UNA AVENTURA CON TODOS LOS INGREDIENTES: MARIO, EL MARAVILLOSO YOSHI, 96 MUNDOS, HABITACIONES SECRETAS, TRUCOS, SORPRESAS... Y SOBRE TODO, PANTALLAS Y PANTALLAS DE SÚPER DIVERSIÓN.



NINTENDO®



TS

SÚPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- SÚPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

DE LA BESTIA

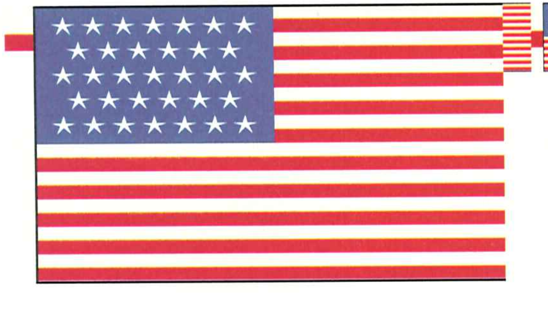


ERBE SOFTWARE S.A.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid

Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Línea directa...

U.S.A.

por Marshall Rosenthal

A Toki le mola el Lynx



El argumento de TOKI os trasladará a una mágica y misteriosa jungla plagada de peligros con un sólo objetivo: buscar a la chica. No, no había otro sitio para ir. Si echáis un vistazo a su cara de mono lo comprenderéis. Un careto tan peludo y monísimo no valía para moverse por otros lugares. Llamaría demasiado la atención.

Basado en una renombrada máquina recreativa , TOKI es un arcade todo acción que necesitará de buenas dosis de reflejos para superar el millón de situaciones conflictivas con las que os encontraréis, y que en Lynx se ha mostrado al nivel que ha venido exhibiendo tras sus recientes conversiones: entre genial y bárbaro.

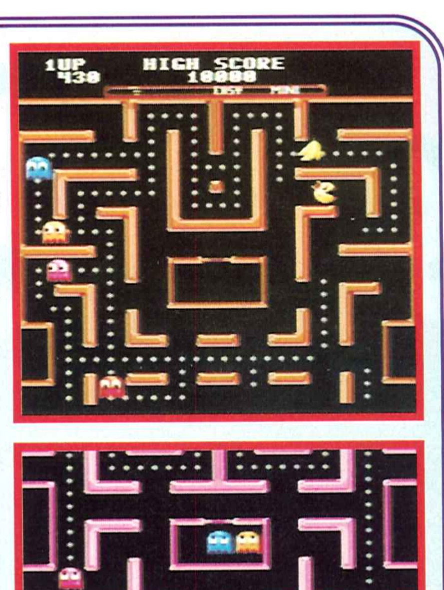


La comecocos más famosa del mundo llega a Sega

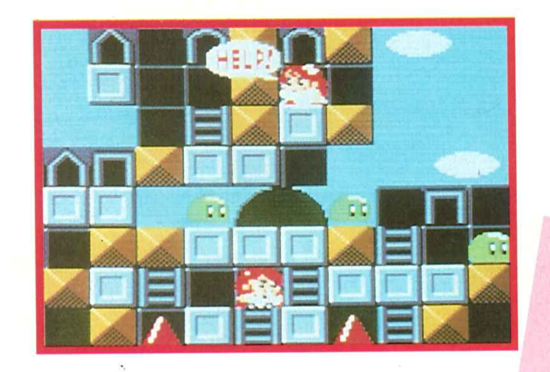
Una pregunta rápida: ¿quién es esa pequeña dama que devora puntitos sin cesar y a la que siempre persiguen los horribles fantasmas?. ¿Lo sabéis?. Vamos, el que no sepa quién es MS PACMAN, o viene de otro planeta o acaba de recibir la luz de la consciencia. Bueno, pero vayamos al grano inmediatamente. Ms Pacman es comer puntos, moverse por los laberintos, estar atento a los fantasmas y a las píldoras de energía y no dejar nada tras nuestro.

¡Qué!, ¿habéis entendido algo?. Pues era la forma más práctica de explicaros en pocas palabras lo que es el comecocos de Ms Pacman. Un super adictivo juego que en Megadrive llegará a los 36 niveles de juego y que encima ofrecerá un laberinto con scroll vertical entre la parte de arriba y de abajo, que se dejará ver en pantalla a través de un perfecto y logradísimo efecto.

Como suele suceder en estos casos y para evitar el posible ¿aburrimiento?, cada nivel irá siendo un poco más difícil, los fantasmas marcharán echando chispas y el tiempo que antes dedicaban a dejarse cazar se convertirá en instantes. Pero, al fin y al cabo, ¿para qué queremos la estrategia?, ¿y la velocidad de la dama?. En este tipo de juegos cuanto más se sufre, más nos gusta y cuanto más rápido es todo, más reflejos, artes y cualidades hay que ponerle.



Popils: todo un lío de bloques para Game Gear



POPILS, la última creación para Game Gear, tiene tanto de estrategia como de desafío mental. Me explico. El juego consiste en que el héroe debe resolver puzzles -diseñados a base de bloques- si quiere rescatar a su Princesa.

¿Bloques, hemos dicho bloques?, bueno, más bien se trata de un camino bloqueado que el príncipe debe destrozar a base de puñetazos, patadas y cabezazos. El reto está en desembarazarse de los bloques en el orden correcto para así llegar hasta la Princesa y acumular puntos. También habrás de intentar lograrlo con los menos movimientos posibles.

Cada nueva pantalla ofrece una nueva estructura que conquistar. Cada vez que te cargas un ladrillo, otros caen y así se va formando un nuevo camino para la Princesa, que lo único que hace es pegarse paseitos adelante y atrás en el interior de los bloques que la rodean.

El juego incorpora un editor de mapas y "battery back up" con el que podrás almacenar los mapas que has diseñado.



En la línea adolescente de Nintendo

No es muy habitual que encontremos buenos y sólidos juegos NES que agraden a todo tipo de edades. **BIGNOSE THE CAVEMAN y ULTIMATE STUNTMAN** de Camerica cubren ese espectro bastante adecuadamente. Ambos están diseñados para jovenes jugadores, pero a la vez resultan un buen desafío para gente más mayor.

Bignose arranca de una muy simple premisa: el cavernícola tiene que encontrar comida. Con ese simple objetivo ha sido trazado el juego. El "narizotas" deberá moverse a través de su mundo prehistórico en busca de huesos, cerezas (para aumentar su potencial de pegada), y dinosaurios que derrotar para pasar al siguiente nivel.

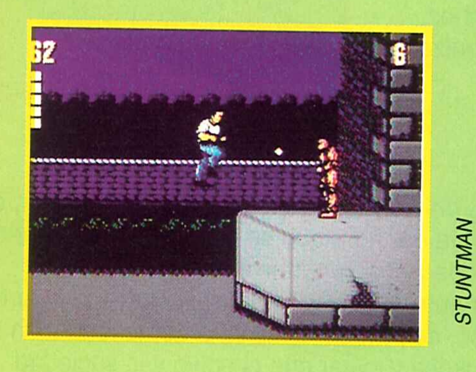
Los gráficos son bastante grandes, con mucho colorido, la animación es muy atractiva a la vista y tiene buenos efectos de sonido. Es muy fácil que te enganches a este juego. pero no lo es tanto finalizarlo. Bignose es una muestra de lo que la NES puede todavía hacer.

Ultimate Stuntman es una combinación de competición y tradicional acción "shoot-em-up". El cometido es rescatar a un científico perdido a través de innumerables localizaciones y juegos dentro de juegos.

Empiezas con una fase de carreras, persiguiendo a la limusina de los chicos malvados y luchando contra las ametralladoras automáticas. Y terminas con una total variedad de acciones que pueden ir desde la simulación al arcade, y que consiguen mantener siempre fresco el interés.



BIGNOSE





STUNTMAN



Super 4x4 Mega Drive

SUPER OFF ROAD es un vertiginosa carrera, accidentada y llena de baches en pos de la línea de meta, que está a punto de editarse para la MEGADRIVE.

Pese a lo que pueda parecerte, no te resultará nada fácil convertirte en número uno. La frustración empieza cuando tratas de ir más rápido que los otros tres 4x4, peleando por derrotarlos en los 16 circuitos de que se compone el juego, y ves que te superan tan fácilmente.

El juego de los baches, que permite la participación simultánea de dos jugadores, se ha diseñado a partir de una vista aérea impactante, lo que seguro que junto a la facilidad de manejo, te enganchará rápidamente.

Desenvolverte por los circuitos será una ardua labor. Hay rampas, tramos de tierra en malas condiciones, trampas de barros, fosos de agua y barricadas. Y además, los circuitos deberán ser recorridos dos veces, una al sentido de las agujas del reloj y otra a la inversa.

El dinero será un elemento de gran importancia durante el juego. Al principio empiezas con 100.000 $, pero entre gastos de reparaciones y compras de nuevos motores, neumáticos, kits de velocidad y otras cosillas que venden en la "speedshop", ese dineral se te quedará en calderilla. De todos modos no hay problema, al ganador se le premiará con una cantidad tan importante como para retirarse a mejor vida, aunque le gusten más las carreras. Porque él sabe, como nosotros, que cuantas más cosas le ponga al coche más rápido irá y más veces nos/os dejará tirados...







El MERCADILLO



Para proteger y organizar tus cartuchos de SEGA, Nuby ha puesto a la venta dos nuevos accesorios gracias a los cuales jamás tendrás problemas a la hora de buscar tus juegos preferidos. El primero, Sega Cartridge soft pack, es una funda de juegos que te permitirá trasladar cómodamente de un lugar a otro hasta 8 cartuchos de Master System o Megadrive sin temor a perderlos.

El otro accesorio, Cartridge Caddy, es una especie de disketera para cartuchos SEGA que va terminar definitivamente con tus problemas de orden. Puede albergar 8 cartuchos.

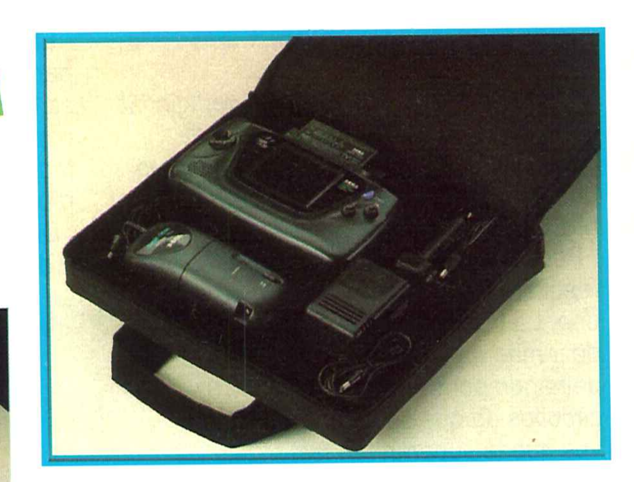
Los precios son: la funda, 1995 pts., el organizador "caddy", 1295 pts.



El maletín para la Game Boy es otro de los artilugios que Nuby comercializa para uso y disfrute de los consoleros aficionados al transporte. Diseñado para ocupar el menor espacio posible, el maletín «Carry Case» permite almacenar una Game Boy, dos cartuchos y algunos cables, como los casquitos y el Game Link. Ha sido diseñado en plástico muy resistente, reciclable, y es quizá el protector más seguro para tus "idas y venidas" con la Game Boy. Su precio asciende a las 2.195 pts.

Con el Turbostick para la Turbografx, los jugadores más exigentes se sentirán muy complacidos. Igual que aquellos a los que el mando les suene aún a chino. Y es que el Turbostick incorpora, además de la empuñadura típica joystick 8 movimientos, controles como el botón «slow», con el que podréis ralentizar la acción, dos botones Turbo, para disparar a toda velocidad, y dos controles independientes con los que regular la velocidad del autofire. Y todo por el módico precio de 4.900 pts.

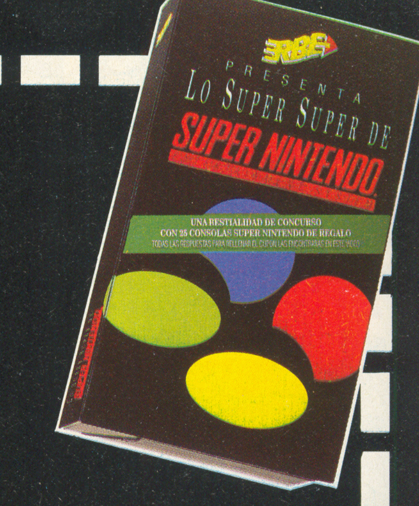
Con el super maletín para Game Gear, que ya era hora que se acordaran de la portátil de Sega, tendréis a vuestra máquina totalmente controlada. Por si la queréis llevar de campo, de playa o, simplemente, tenerla bien guardadita y evitar que el polvo y la suciedad hagan mella en sus circuitos. Fabricado por Nuby, una casa de postín en esto de los accesorios, el "attache" permite disponer de una Game Gear, incluso con espacio para el Tv Tuner, un adaptador a corriente, otro al mechero del coche y un par de cablecillos por lo que pudiera ocurrir. Para que nadie se quede colgado a a la hora de conectarse. Es pequeño, cuco, manejable, llevadero y super práctico, y además tiene un color de lo más entonado. El engendro estará ya mismo en la calle al precio de 3.995 pts. Un buen "regalo" para un mejor artículo.



Gracias al kit de limpieza Nuby para Nintendo váis a tener las conexiones entre cartucho y consola más limpias que el jaspe. Basta con insertar este aparatejo a la usanza de un cartucho en la ranura correspondiente, para eliminar todas las impurezas que el trasiego de programas causa en vuestra consola.

El kit se compone de un instrumento de plástico que se introduce en la consola, varias láminas que se encargan de limpiar la conexión y una especie de escobilla con la que podréis darle bien al cartucho.

Para garantizar una buena visión y problemas indeseables el kit se pone a la venta al precio de 1.995 pts.



UNA BESTIALIDAD DE CONCURSO CON 25 CONSOLAS SUPER NINTENDO DE REGALO

Una fantástica consola SUPER NINTENDO puede ser tuya totalmente gratis.
Para participar en el sorteo, sólo tienes que responder a las 5 preguntas que tienes a continuación. ¿Las respuestas? todas las encontrarás en el vídeo "Lo Súper Súper de SUPER NINTENDO", que te regalamos con este número de *Hobby Consolas*.

Súper fácil ¿no? Suerte y manda tu cupón cuanto antes a: ERBE SOFTWARE, S.A. Concurso SUPER NINTENDO. Apartado de Correos 50098. Madrid 28080.
El sorteo se celebrará ante notario el día 14 de Junio de 1992. Sólo entrarán en concurso los cupones correctos y recibidos antes del 10 de Junio.



CUPON RESPUESTA

1.- ¿Cuántas K de memoria tiene SUPER NINTENDO? .... 256 K.

2.- ¿Cómo se llama el revolucionario chip de vídeo de SUPER NINTENDO? .... MD - 7

3.- ¿Cuántos dólares vale el avión más caro "U.N. Squadron"? $ 1.000.000 $ ES EL F200.-

4.- En "Super Mario World", ¿qué necesita Mario para hacerse con la capa voladora? SALTAR Y DARLE A UNA CASILLA DE SUERTE [?]

5.- ¿Cuántos luchadores distintos salen en "Super W.W.F."? ....

Una vez que hayas contestado a las 5 preguntas y rellenado tus datos, recorta el cupón y envíalo cuanto antes a ERBE SOFTWARE, S.A. Concurso SUPER NINTENDO. Apartado de Correos 50098. Madrid 28080.

¿Tienes en casa alguna vídeo-consola? ....

¿Cuál? ....

Nombre ....

Apellidos ....

Edad .... Dirección ....

Ciudad .... D.P. ....

Teléfono ....



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Juegos De Cine

Numerosos son los juegos que, basados en películas de éxito, pasan todos los días por las pantallas de nuestras consolas. Unas veces lo hacen de manera afortunada y otras, las menos, provocan ciertas desilusiones, pero todos estos títulos tienen siempre algo en común: su intención de trasladar a la consola la magia del cine y convertirnos, por unos momentos, en protagonistas de nuestros sueños.

La Guerra de las Galaxias, Batman, Los Goonies, Gremlins, Depredador, Robocop, Los Cazafantasmas, Terminator, Indiana Jones y la Ultima Cruzada, Moonwalker, Desafío Total, Days of Thunder o Las Patoaventuras, no son sino una pequeña muestra de un pobladísimo mundo lleno de sabores cinematográficos.

A lo largo de las siguientes páginas os vamos a mostrar los nuevos lanzamientos "de Cine" que harán su aparición en los próximos meses. La Familia Addams, Batman, ¿ Quién engañó a Roger Rabbit?, Solo en casa y La Sirenita actuarán de protagonistas, mientras que un elenco de actores secundarios como La caza del Octubre Rojo, Robin Hood , Beetlejuice y Dick Tracy, entre otros, redondearán una producción de altos costos jugables.

Todo ello dirigido por Hobby Consolas, para que su distinguido plúblico las deguste desde las butacas de las consolas más famosas de país.

Una multitud de lanzamientos con sabor a celuloide, cámaras y claquetas.

Una película, la que os vamos a contar, que comienza ya.

¡Silencio, se rueda!. Motor, cámara... ¡acción!







Una Familia Monstruosa



Aquel día iba a ser distinto a los demás. Morticia, como todas las mañas, había ido a dar de comer a sus queridas plantas carnívoras, pero, de repente, apareció en el horizonte un extraño resplandor que parecía anunciar la presencia de un poder maligno, del más allá.

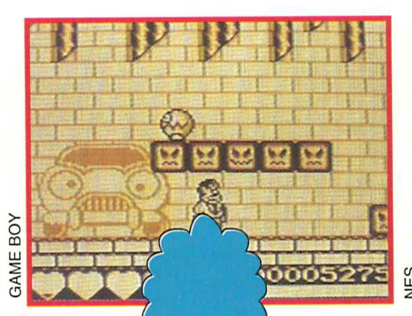
Morticia, por supuesto, tampoco se asustó demasiado, pues en su larga vida de bruja había visto cosas mucho peores. Sin embargo, sus poderes extrasensoriales le decían que algo malo iba a ocurrir...

Al cabo de un rato, Gómez, el marido, alarmado por la ausencia de la esposa, salió a la calle, pero no consiguió encontrarla. Buscó y buscó, hasta que una terrorífica voz del más allá le dijo..."*Addams, tendrás que encontrar a tu querida esposa si no quieres que tu vida no descanse en paz hasta el fin de los tiempos...*".

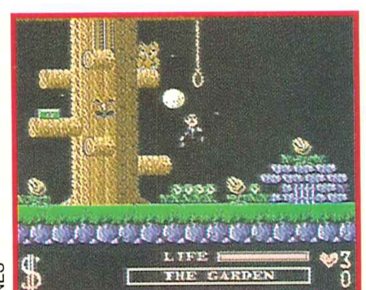
De esta terrible manera se



SUPER NES



GAME BOY

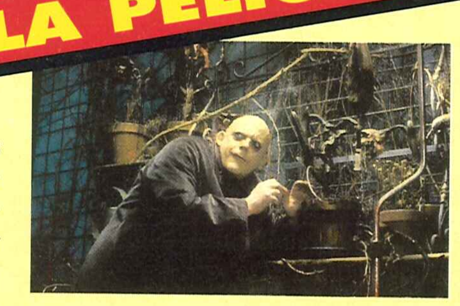


NES

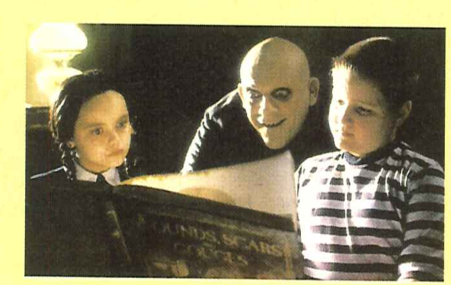
LA PELÍCULA

Los Addams, película que llega a España tras varios años de éxito televisivo en USA, representan una familia que, lejos de intentar ser un modelo a seguir, se siente orgullosa de las diferencias que les separa del resto de los "mortales". Y todo parece indicvar que no tienen ni la más mínima intención de que ésto cambie.

La "unidad familiar" se compone de Gómez, el padre vividor que ama las miniaturas ferroviarias, Morticia, la enamorada mujer que gusta de dar de comer a sus "plantitas" carnívoras, Pugsley, el hijo cuyas bromas rebasan lo inhumano, Wednesday, la hija que disfruta con la compañía de unos animales bastante pulsivos y Tío Fester, el origen de la gran mayoría de los problemas.



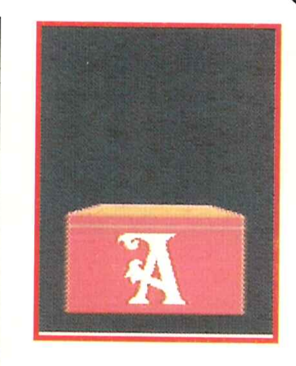




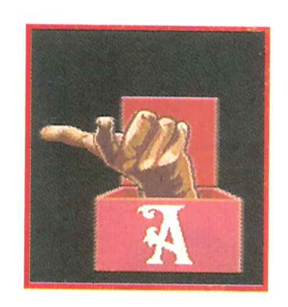
Pero no os vayáis que todavía quedan más personajes. Así tenemos a Lurch, el mayordomo, cuyo parecido con cierto personaje llamado Frankstein es demasiado obvio, a la Abuelita, loca anciana preparacalderos mágicos y la Cosa, una mano que, a modo de perro, es la encargada de lleverle al pader de la familia el periódico y las zapatillas.

Si os gusta el humor negro y no teméis a fantasmas, espíritus ni apariciones del más allá, sin duda disfrutaréis a tope con las aventuras de esta inimitable familia que, además, también llegarán en breve a nuestro país a través de las pantallas de las televisiones autonómicas.

¡Que ustedes se asusten bien!.









inicia la historia de un original juego en el que se te invitará a recorrer las múltiples estancias de una tétrica mansión con el fin de ayudar a Gómez a reunir a su fantasmagórica familia.

Afortunadamente, muchas van a ser las versiones que, basadas en la divertida película que les da título, llegarán hasta nuestras consolas: Game Boy, Nintendo, Super Nintendo y Turbografx (ésta última también en CD Rom).

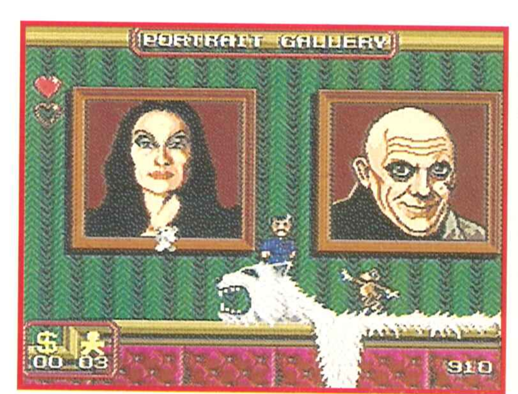
Todas estas versiones tienen parecida concepción, y en ellas se nos sumerje en un arcade trepidante, en el que los bichos repugnantes, los mostruitos juguetones y todo tipo de fantasmas y espectros son los principales protagonistas.

Un derroche de humor e imaginación que, de la mano de la siempre genial Ocean, llegará pronto -ésperamos-, a nuestras consolas.



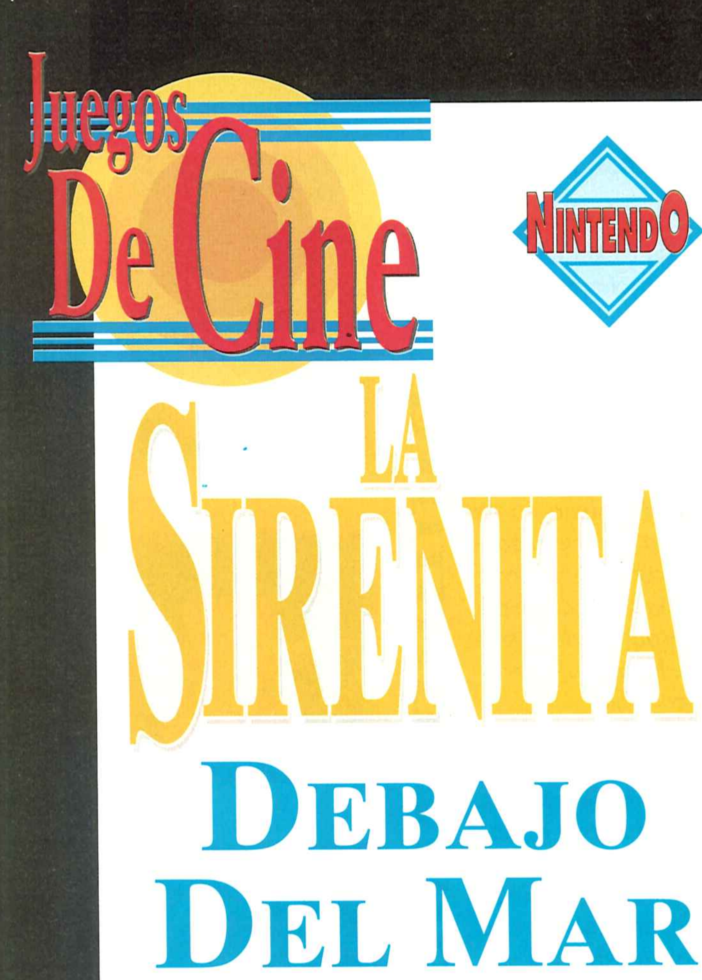
SUPER NES

A ambos lados de estas líneas podemos ver dos de los escenarios del juego en su versión para Super Nintendo. Como podéis comprobar, la espectacularidad gráfica alcanzada por Ocean ha sido sorprendente.



SUPER NES





NINTENDO

LA SIRENITA

DEBAJO DEL MAR



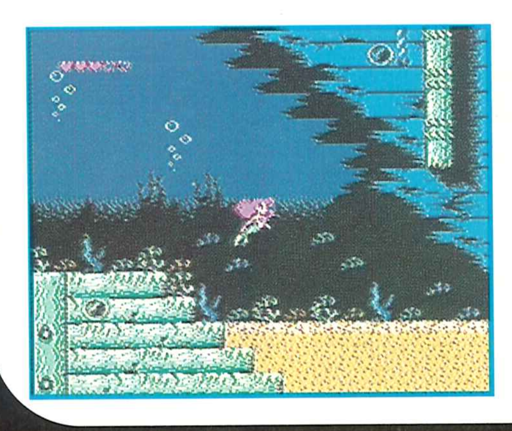
Otra película que también honrará nuestras consolas en próximas fechas será "La Sirenita", un cuento adaptado por Walt Disney para la pantalla grande que... bueno, eso mejor lo dejamos para el espacio correspondiente a la película. Ahora centrémonos en el juego, que es lo que más nos interesa.

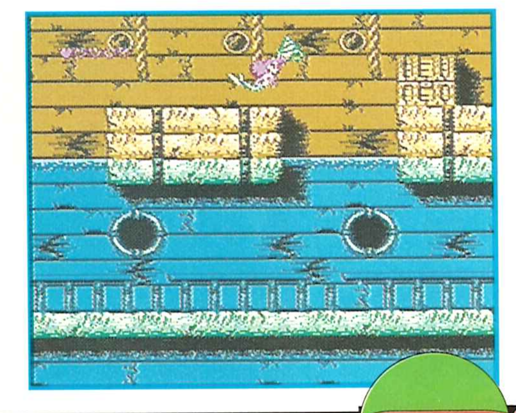
Ariel, es decir, la sirenita, llega a nuestras Nintendo con un argumento sensiblemente cambiado respecto del film, ya que en esta ocasión, lejos de preocuparnos exclusivamente de nuestro amor, deberemos recatar a nuestros tres amigos: Flounder, Sebastian y Scuttle.

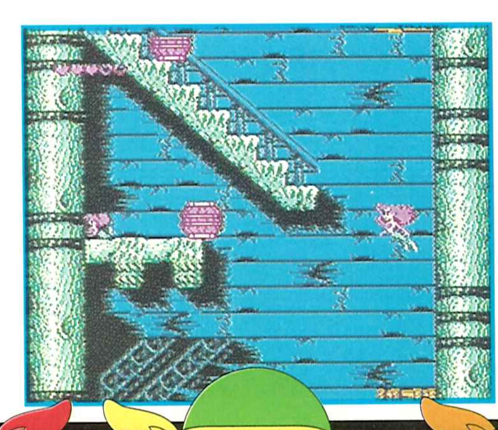
El primero es un pececillo resultón que, cual escudero caballeresco, acompaña a nuestra heroina en todas sus aventuras. El segundo, Sebastian, es la conciencia adulta, la experiencia personificada en un director de orquesta afamado al que le han encomendado la tarea de cuidar a la hija menor de Neptuno. Finalmente, Scuttle, el loco de la panda, tiene la obsesión de buscar objetos a lo largo de las costas del mundo.

Pero el origen de todo este embrollo no está en los deseos de aventura de Ariel, no. La bruja Ursula, señora del mal, obligó a la sirenita a realizar un trato que sabía no iba a poder cumplir, por lo que, a modo de pago, ha decidido raptar a sus amigos y esconderlos allá donde ella no pueda ir.

Este lugar se encuentra en tierra firme, por lo que Ariel deberá buscar la manera de transformar su portentosa aleta en



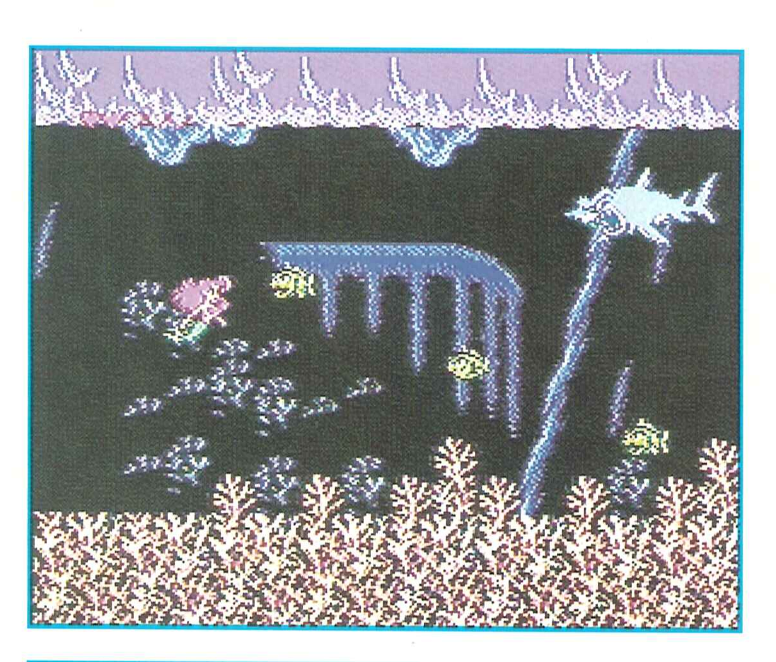




dos prácticas y esculturales piernas.

Posteriormente, deberá buscar a Eric, su príncipe azul, para que le ayude a luchar contra la malvada bruja y poder así encontrar un final superfeliz para la historia.

Bueno, este es a grandes rasgos el argumento del juego. El resto, os lo podéis imaginar: miles de enemigos en forma de peces voraces, algas venenosas e innumerables peligros, que intentarán que nuestra amiga no consiga rescatar a sus amigos. En cualquier caso, nosotros, como siempre, nos lo vamos a pasar genial.¡¡ La solución está en vuestras aletas!!!





El amor y el agua se convierten en los mayores protagonistas....

La sirenita es un maravilloso cuento al estilo Cenicienta...



LA PELÍCULA



En un lugar muy, muy lejano, en el país de las Sirenas, vivía el rey Neptuno, quien regía con justicia los destinos de su pueblo submarino. Pero la paz se vió turbada un día, cuando su hija menor, Ariel, se enamoró de un humano (si, de esos que tienen dos piernas) y se empeñó en visitar la superficie.

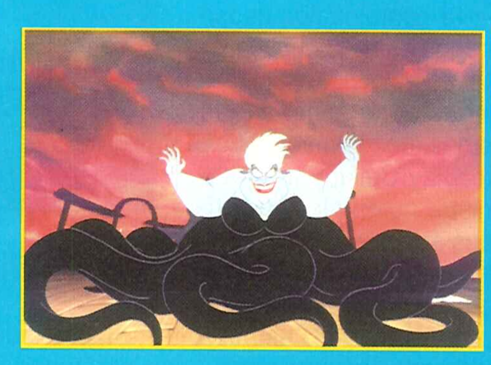
Ella, en su desesperación, recurrió a la bruja Ursula para que le permitiera vivir "allá arriba", al lado de su amor.

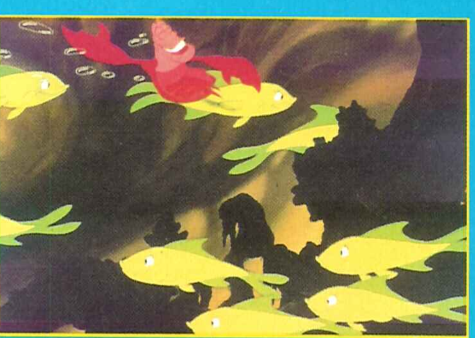
Pero la bruja no iba a realizar tamaño favor sin pedir nada a cambio, por lo que si en tres días Ariel no le daba un beso de amor al principe, ésta debería retornar al fondo del mar.

Así de maravilloso se desarrolla el argumento de una historia con la que la productora de dibujos animados más famosa del mundo, Walt Disney, recobró recientemente todo su esplendor y hegemonía en el mundo de la animación.

Con esta película Disney obtuvo dos oscars en el año 90: a la mejor banda sonora (Alan Menken) y a la mejor canción "Under the sea".

Esta auténtica joya de la animación, ser encuentra también editada en video, por lo que si queréis que el placer sea completo...







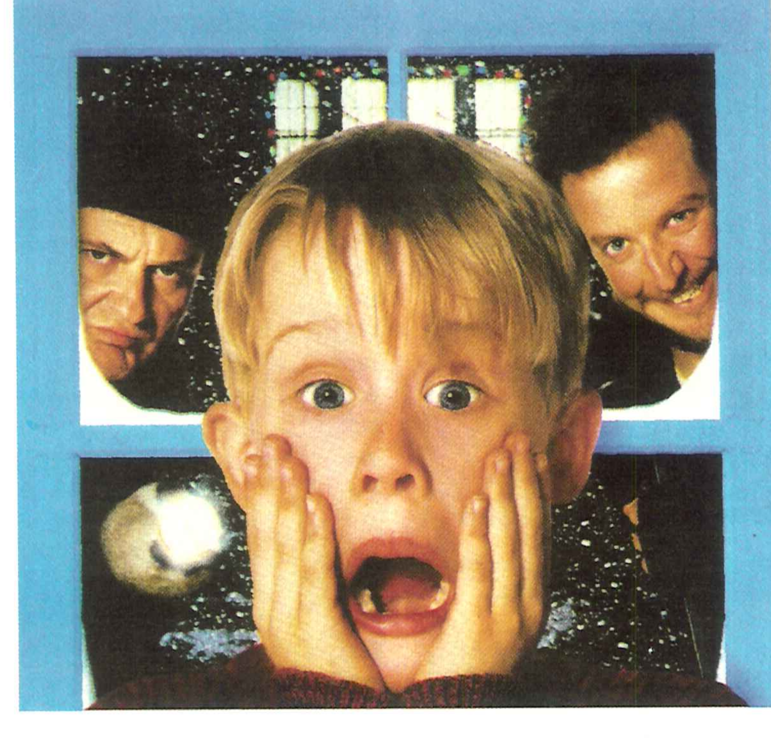
Un niño en apuros

SOLO EN CASa

Inesperado es la palabra que definiría el éxito de esta película que, contra todo pronóstico, reventó las taquillas navideñas del año 90.

Y es que, a una historia aparentemente sencilla (ladrones malísimos que quiere robar en la casa de un desvalido niño) se le unián un sentimentalismo digno de epopeya Disneyana y variadas escenas de divertidas catástofes, cuya explosiva combinación causó estragos entre el público juvenil (como nosotros, claro).

De esta película surgió además, un claro vencedor: Macaulay Culkin, su protagonista, quien vió revalorizados sus trabajos hasta límites increíbles y quien, según se ha anunciado, está preparando ya la añorada y esperada segunda parte.



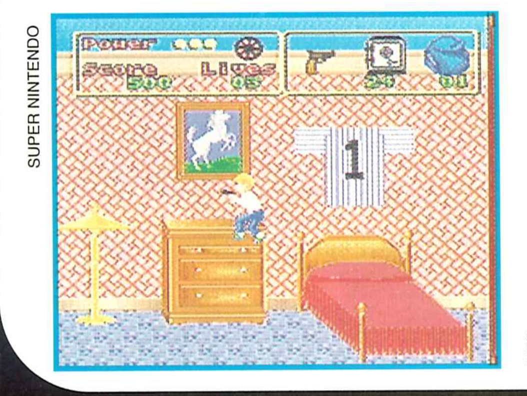
El juego

Y pasando ya al tema del videojuego, tenemos que reconocer que cuando nos anunciaron la aparición para Nintendo, Super Nintendo y Game Boy de la versión de este "Solo en casa", debimos poner una cara bastante parecida a la que pone en chaval en la foto de la carátula del juego, es decir, mezcla de asombro, miedo y cachondeo.

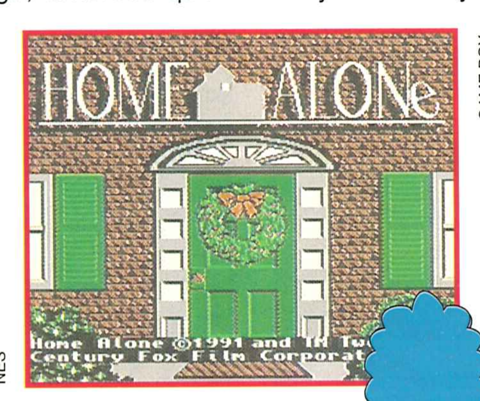
En principio la idea nos resultó prometedora, pero luego pensamos. ¿y qué es lo que vamos a tener que hacer en el juego?.

Porque, ciertamente, la historia del "encierro" casual de un niño en su casa, que es víctima de un asedio por parte de un par de ladrones de poca monta, no parece lo suficientemente potente como para atraer la atención de los consoleros de pro, acostumbrados a convertirse en cosmonautas intrépidos en busca de emociones de otra galaxia, o en aprendices de Rambo con ganas de repartir caña.

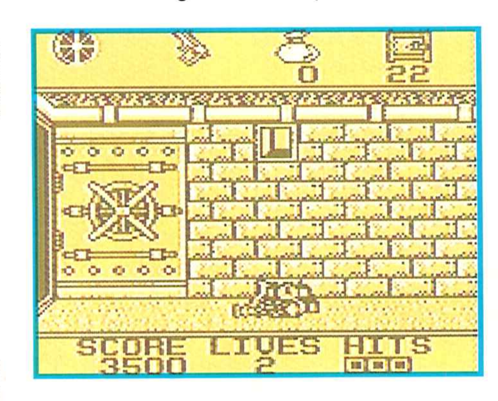
SUPER NINTENDO

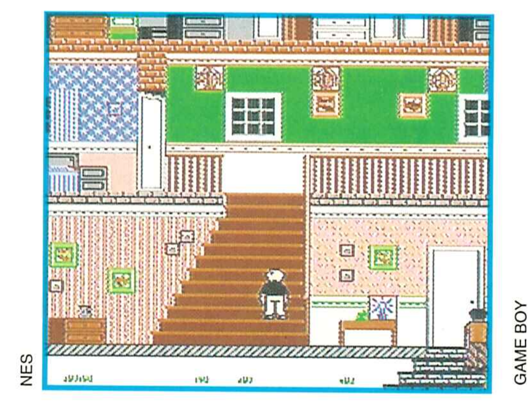


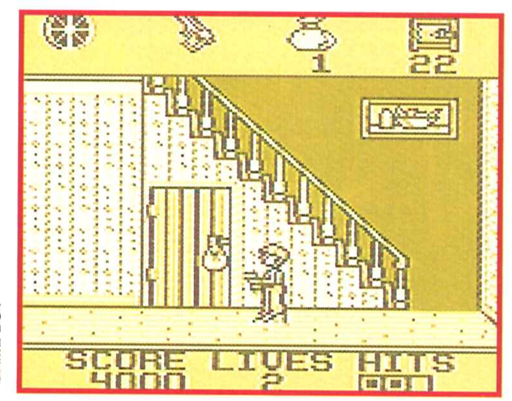
NES



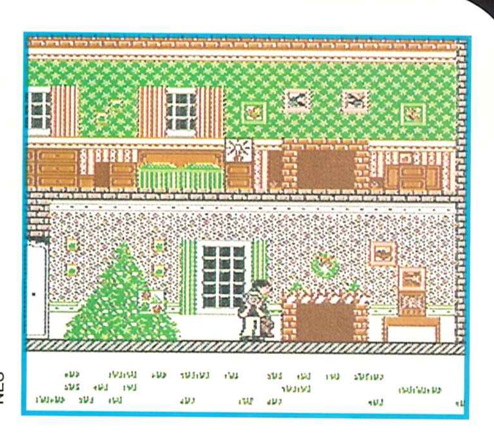
GAME BOY




NES



GAME BOY

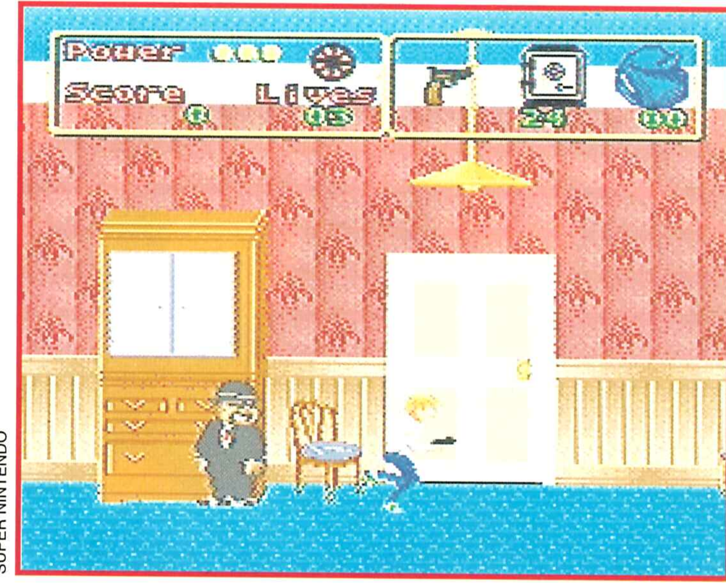

NES

Pues resulta divertido...

Pero el caso es que las versiónes están aquí, (o mejor dicho, estarán, pues ésto es tan sólo un anticipo que ha conseguido en exclusiva nuestro afamado equipo de espionaje consolero) y hemos podido comprobar con sorpresa, que todas ellas han conseguido un nivel de juego realmente divertido.

Basándose en algunas ideas del argumento general de la película, han decidido obsequiarnos con un arcade en toda regla, con muchos enemigos que se dispersan por la enorme superficie hogareña

Sin embargo, al juego también se le ha querido dar ciertos toques de "maña", pues no sólo nos limitaremos a soltar golpes o disparar como locos, sino que en nuestro recorrido encontraremos diferentes objetos que deberemos utilizar en los momentos oportunos.



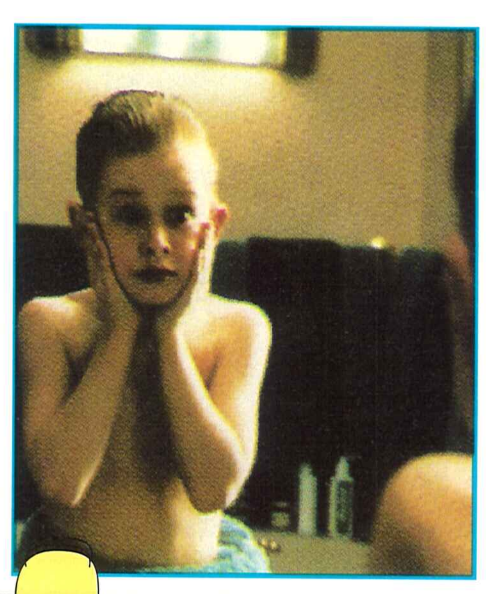
SUPER NINTENDO

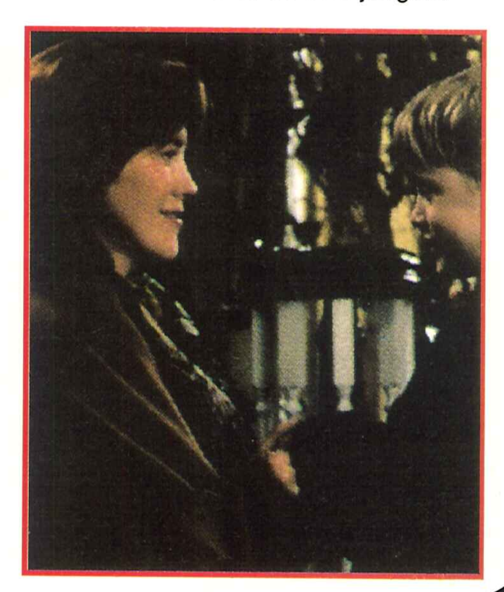
En fin, que los objetos no tienen una presencia definitiva, pero sí son un elemento importante en el desarrollo del juego.

Por otra parte, y por citar algún detalle en concreto, cuando nuestros enemigos consigan eliminarnos, aparecerá una "tétrica" imagen del jovencito pegando un grito de los suyos, que pondrá los pelos de punta a todo el vecindario.

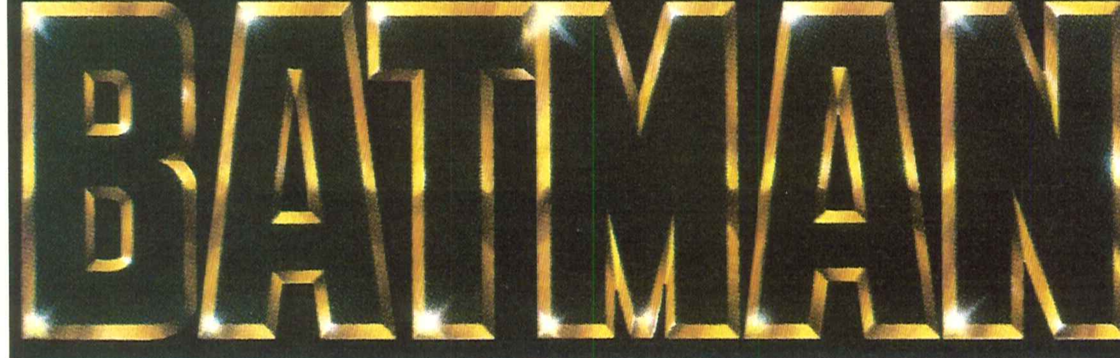
Esto es todo. Pero os recomendamos que no estéis solos cuando os pongáis delante de este juego...













El regreso de un mito

Seguro que todos os acordáis de aquellos juegos para Nintendo y Game Boy basados en la personalidad de este mítico personaje, Batman, que causaron tanto furor entre el público consolero gracias a sus alucinantes gráficos y rítmicas melodías. Lo recordáis, ¿no?.

Pues ahora cerrad los ojos y pensad en dieciséis bits... Cientos de colores, agradables sonidos, ágiles movimientos...

¡¡¡ Uff, realmente fuerte!!!.

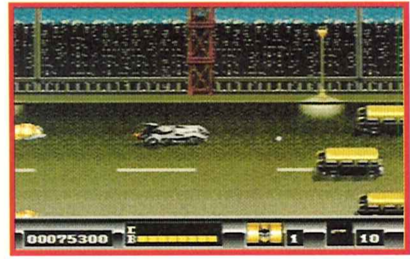
Si hacemos uso de nuestra lógica consolera, podemos imaginar que el resultado ha de ser tan espectacular como terrible. Pero ¿y si os decimos que los increíbles chicos de Sun Soft (autores de las dos versiones anteriores) han sido también los responsables de llevarnos a las pantallas de la mayor de las Sega tan heróicas aventuras...?

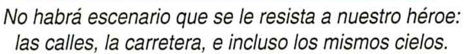
Pues entonces seguro que a estas alturas estaréis sudando del frio que os ha entrado tan sólo de pensar en el cartucho con el que tendréis la oportunidad de jugar en breve (o al menos eso es lo que todos esperamos).

El caso es que el hombre murciélago, tal y como ocurre en la famosa película que da nombre a este cartucho, tiene que enfrentarse a un malvado llamado Jack Napier, quien, posteriormente y tras caer en un depósito de ácido, se convertirá en el malvado y siempre sonriente "Joker", enemigo mortal de nuestro héroe.

Este es el argumento que nos dará pié a vivir una encarniza-

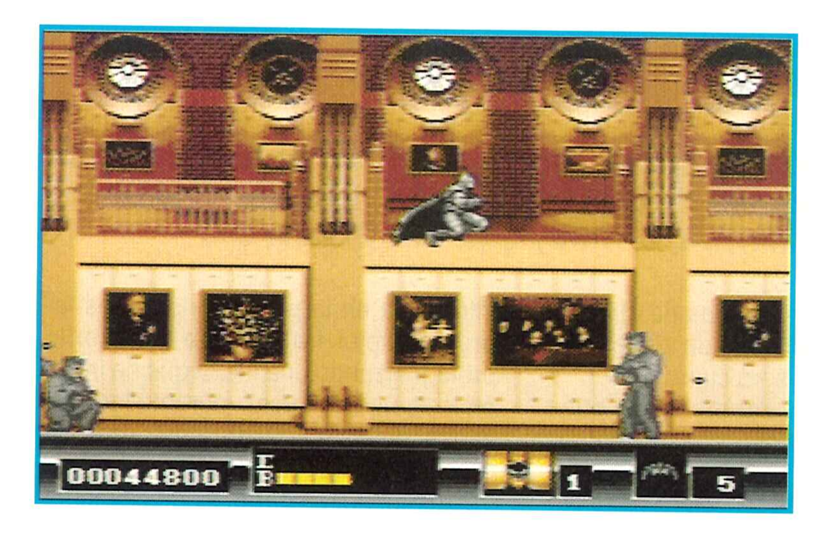




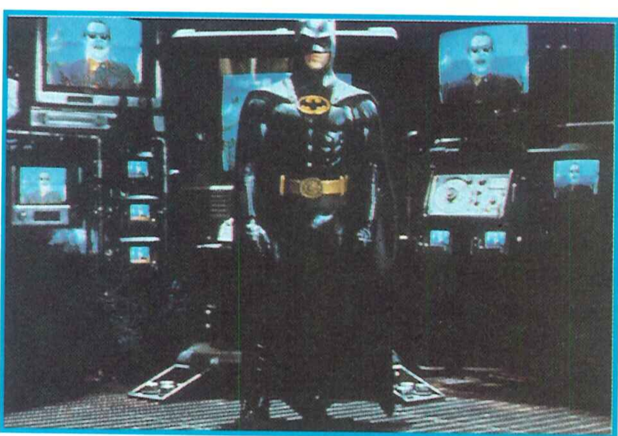


No habrá escenario que se le resista a nuestro héroe: las calles, la carretera, e incluso los mismos cielos.









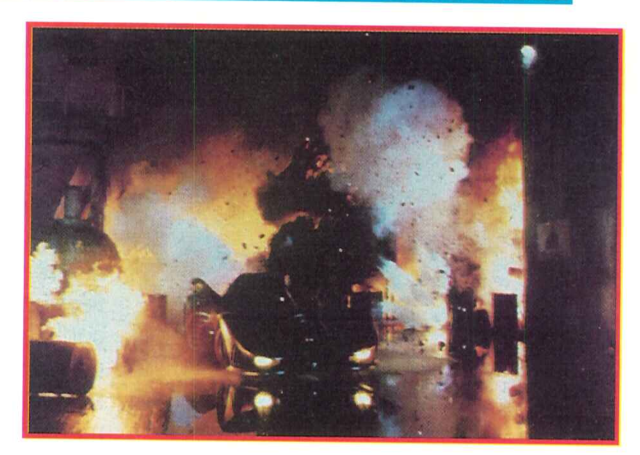
da lucha entre el bien y el mal que tendrá lugar en las oscuras y siempre peligrosas calles de Gotham City.

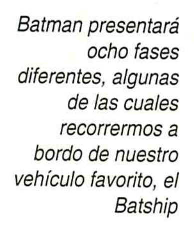
En ellas, disfrutaremos de momentos realmente emocionantes que descubriremos a lo largo de ocho fases plagadas de acción ininterrumpida, en el más puro sabor arcade, para que nos vayamos apretando los cinturones de aquella manera.

Para ello podremos hacer uso de nuestro increíble y aerodináimco Batmóvil o del original Batship, pero, en cualquier caso, vayamos donde vayamos sólo enconteremos una cosa: diversión.

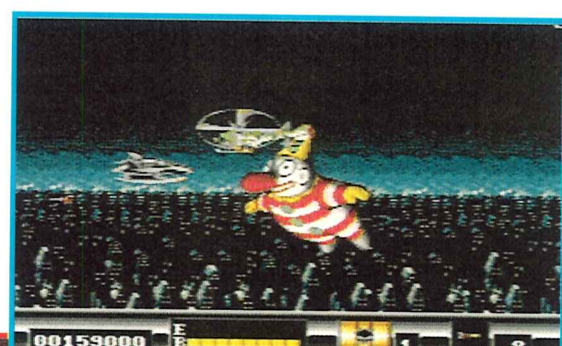
Como sabéis, hoy sólo os ofrecemos un pequeño anticipo, pero las pantallas que acompañan a este texto hablan por sí solas, y demuestran que el Batman que pronto llegará a vuestras Mega Drive, será todo lo divertido y espectacular que se merece.un personaje de esta categoría.

¿Podréis resistir la espera?.





Batman presentará ocho fases diferentes, algunas de las cuales recorrermos a bordo de nuestro vehículo favorito, el Batship





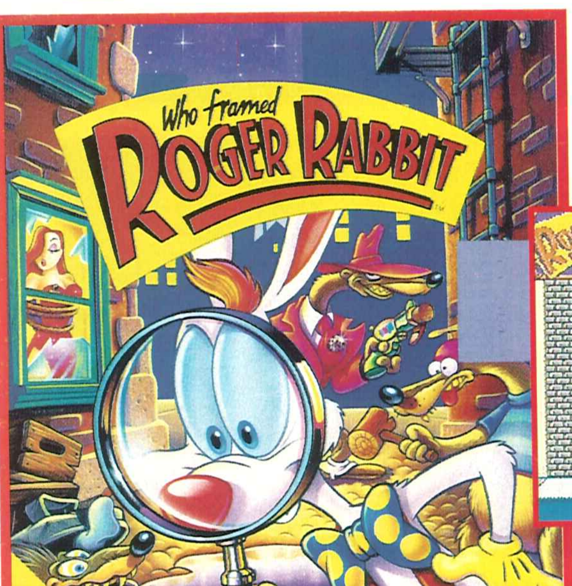
La catedral será uno de los escenarios más importantes del juego.
No hace falta que os digam,os mucho más al respecto...





No se vayan todavía, aún hay más...

Después de las estelares apariciones, les toca el turno a los papeles secundarios. Sí, a esos títulos que pueden llegar a ser tan importantes, o más, que los primeros.



Game Boy

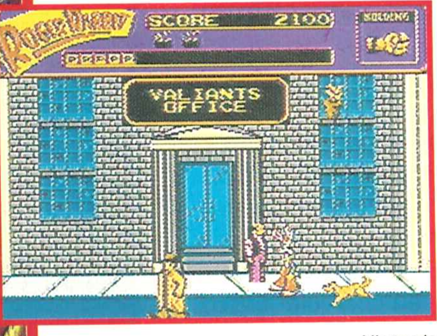
¿ Quién engañó a Roger Rabbit?

Quién no haya caído cautivado bajo los influjos de las imágenes reales combinadas con la magia de los dibujos animados, es porque en su interior nunca ha existido un niño.

Roger Rabbit supuso en su momento -aún no superado-, un despliegue de medios que dejó boquiabierto a medio mundo gracias a su impresionante realismo y perfección técnica.

Ahora hay rumores de que se acerca una segunda parte. No sabemos si será cierto o no.

Lo que sí sabemos es que existe sufuciente "carne" como para hacer cien títulos consoleros tan sólo con el primer film.



Nintendo

Prueba de ello son los juegos que os presentamos para las **Game Boy** del mundo y sus hermanas las ochobiteras **Nintendo** de las galaxias.

Dos juegos de idénticos nombres que difieren en su desarrollo.Mientras en la versión portátil nuestros esfuerzos se concentrarán en manejar los destinos del conejo, en la de Nintendo, la labor se duplicará al manejar "simultáneamente" al detective Valiant y al mencionado comezanahorias.

Dos juegos que se pueden inscribir en el género de las "aventuras Light", es decir, ni mucha ni poca acción, acompañada de un uso escaso del ingenio .

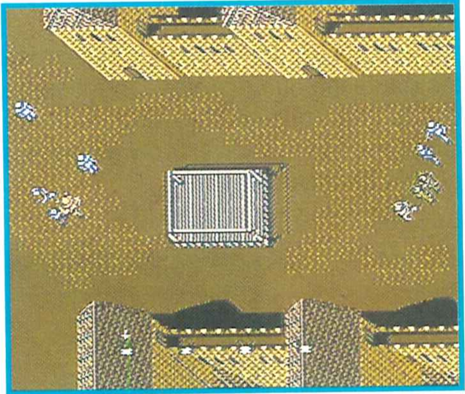
Pero nos os daremos más pistas... hasta que el conejo Roger nos sorprenda oficialmente con su presencia.

Robin Hood, Príncipe de los ladrones

En esta película, Kevin Costner (Bailando con lobos, JFK caso abierto...) se introducía en la piel de uno de los ladrones mejor tratados de la historia, protagonizando una lucha que se inicia en las cárceles turcas, durante las cruzadas, de las que deberá huir para regresar a su Inglaterra natal.

El juego, por su parte, sigue fielmente las pautas marcadas por el celuloide, trazando unas claras líneas aventureras, con objetos que deberéis utilizar continuamente, y fieras luchas que le dan el toque arcade al programa.

Una lucha a muerte contra un impostor y sus secuaces que tendrá cumplida continuación consolera en vuestras **Nintendo** del hermano Mario.



Nintendo

Beetlejuice

¿Quién podría imaginar que un par de fantasmas iban a necesitar la ayuda de un exorcista de seres vivos para echar de su casa a "los nuevos inquilinos"?

Pues esto precisamente les ocurre en la película a una pareja de recien casados que, inesperadamente, cae a un rio y perece ahogada: se convierten en fantasmas y contemplan atónitos cómo su casa es ocupada por una familia adinerada.

Esta bonita historia, que le valió la entrada por la puerta grande en Hollywood a su director, Tim Burton, llena de efectos especiales y humor negro, hará su entrada en el mundo de las consolas a través de las **Nintendo** y **Game Boy**, con un arcade de habilidad en toda regla. Escenarios tétricos y animales mutados de quince maneras distintas os esperan con los brazos, o lo que les quede de ellos, abiertos.

The Rocketeer

Cuando Cliff encontró aquel paquete y se puso, como el que no quiere la cosa, a la espalda el cohete que había dentro, comprobó alucinado que era capaz de volar. Ese fue el pricipio de su problema.

Un famoso actor y agente secreto alemán de vocación, estaba tras la pista del aparato y de Jenny, la novia de Cliff.

Sabedor el malo personaje de que el cohete se hallaba en manos de Cliff, decidió raptar a la novia de éste y transportarla hasta un Zepelin, con el que huiría una vez descubierto hasta Berlín.

Rocketeer no estaba dispuesto a dejar ni que su novia sufriera, ni que su nación, Estados Unidos, sucumbiera ante los embates del enemigo nazi.

A diferencia de lo que ocurre con todas las películas que llevan el sello Disney, The Rocketeer no cosechó ningún éxito.

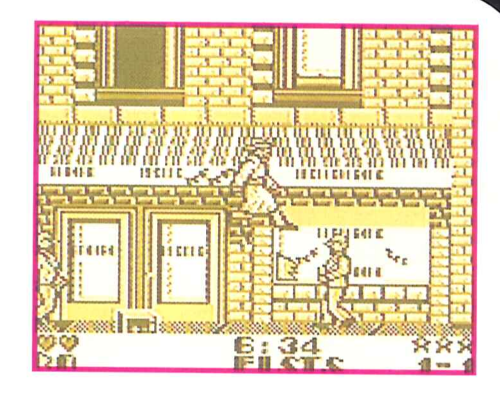
Los que sí parece que van a cosechar un considerable éxito son los juegos para **Nintendo** y **Super Nintendo** que, basados en este argumento, aparecerán durante los próximos meses.

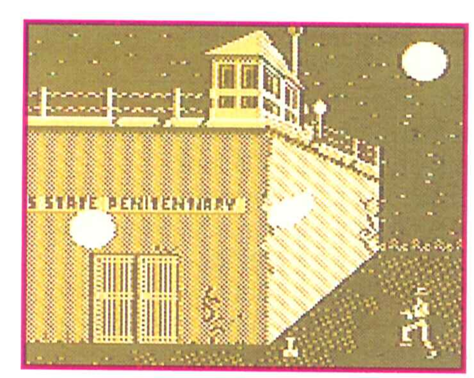
Ambos pertenecen al género del arcade, pero en uno, el de la ochobitera, la acción se desarrolla a base de plataformas con multitud de enemigos y jugabilidades, mientras que en el otro nos sumergimos en una espectacular carrera de aviones y otras fases de habilidad en el Zeppelin. Quizás sea esta versión la que respeta un poco más el argumento de la película, aunque ambas, por lo que parece, proporcionarán muchas horas de divertimento.

Dick Tracy

Os extrañaréis de que os hablemos de nuevo de este juego, ya que las versiones para Mega Drive y Master System han llegado a aparecer en alguna que otra ocasión en nuestras páginas. Pero es que en próximas fechas lo va a hacer para la portátil de Nintendo, la **Game Boy**.

La película, si recordáis, fue un éxito sonado, con un Warren Beaty en labores de actor y director, y avalado por la mágica firma de Walt Disney. Con unos colores puros (se intentó usar el mismo colorido que en el cómic) y mucha acción, nos presentaba a una sensual Madonna, especialmente recatada para no escandalizar, y un sinfín de grandes actores camuflados bajo unos extraordinarios maquillajes.





Game Boy

La historia era sencilla: un magnate del mal organizado, Big Boy, tiene en jaque a toda la ciudad, robando, extorsionando y matando para aumentar su fortuna. Pero un policía ha decidido romper la cuerda e iniciar una guerra sin cuartel con el único objetivo de derrotar al maléfico y sus camaradas.

El juego obedece a una norma arcade, con los miles de típicos enemigos armados, y fases de plataformas que eso supone.

Ya no tenéis excusa, muchachos de Game Boy, para impartir el bien en las calles de la ciudad de Superman. Dick Tracy será vuestro aliado.

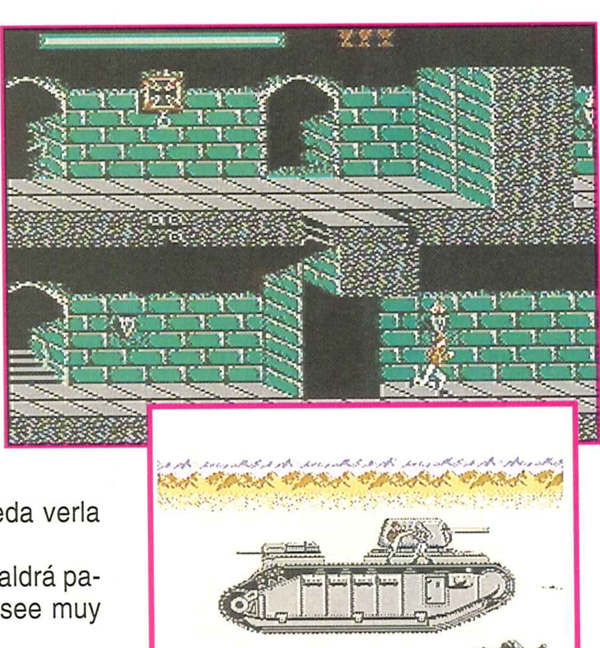
Robocop 2

Si hay algo que no he llegado nunca a entender de Robocop es ese absurdo toque salvaje, desproporcionado y, permitidme, asqueroso, que han dado

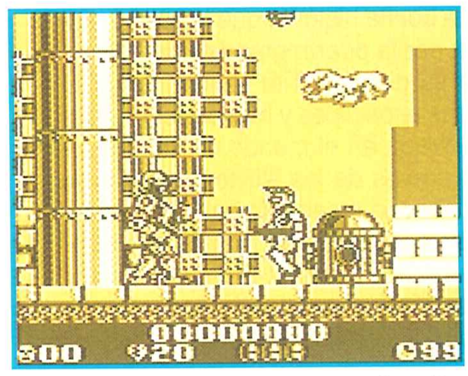
siempre a sus películas. Aunque, al parecer, ahora con la tercera entrega parece que han rebajado el número de litros de sangre y cerebros deshechables en cada pelea, con lo que tal vez haya más gente que pueda verla sin salir enfermo de la sala.

Sin embargo, el juego que saldrá para game Boy, parece que posee muy buenas manera jugátiles.

En anteriores números ya hablamos de la versión Nintendo y la verdad es que esta nueva, apenas ha variado nada. El desarrollo es idéntico e incluso sus gráficos,- que sino están calcados desde luego poco les falta-, se ciñen a un guión tremendamente desenfrenad.



Indiana Jones. Nintendo



Robocop 2. Game Boy

Pero no temáis, Robocop, gracias a los dedos de sus programadores, se ha convertido en un producto "light" para consumo desmesurado de niños y mayores.

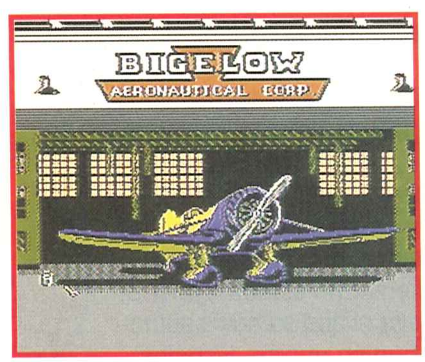
La sangre, afortunadamente, brilla por su ausencia y la acción, en cambio, promete diversión a raudales.

Indiana Jones y la Ultima Cruzada

Pues sí, amigos. El santo Grial y todo lo que ello significa va a poder ser disfrutado por muchas **Nintendo** hispanas, dejando a partir de ese momento de tener envidia de la versión que para **Master System** salió hace algún tiempo.

En la que ahora nos llegará, han cambiado la concepción, incorporando fases que no habían tenido reflejo en la ochobitera de Sega, como es la persecución en el Tanque o la escena del barco para conseguir la cruz de Coronado.

Una aventura bíblica que te va a levantar del asiento a menos que no saltes, vueles o nades. Si no, al tiempo.



Rocketeer. Nintendo

Continuará..

Por el momento esto es todo, aunque hemos dejado algunas cosas en el tintero a la espera de la pertinente confirmación por parte de las compañías.

Por ahora apuntaros estos nombres con letras de fuego: **Hook, Robocop III** y **La Caza del Octubre Rojo** para Nintendo, y **Depredador 2, Terminator** y **Aliens 3** para Sega.

Y así llegamos al final. Pero tan sólo del primer episodio.

THE END

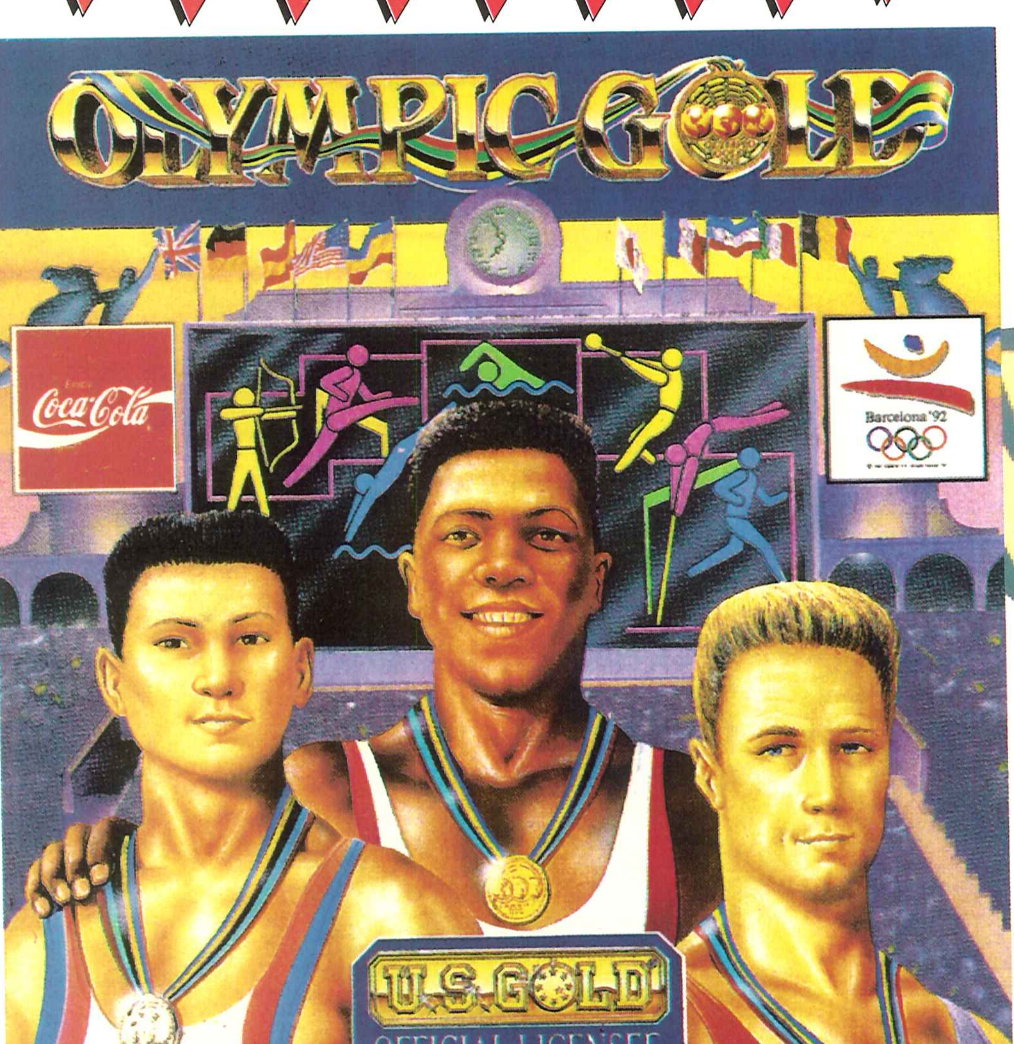
J.L. "Skywalker"



¡NOTICIA BOMBA!







¡A por el oro en Barcelona '92!

Todo está ya prácticamente preparado para que la fiebre olímpica irrumpa en las consolas. Así que, si quieres subir al pódium de campeones, ya puedes ir empezando a entrenar a tope.

US. Gold, Coca Cola y el COOB 92 han abierto el fuego olímpico. El primer y exclusivo programa deportivo sobre los eventos de Barcelona 92 estará muy pronto en la calle.

Gracias a la mano programadora de una de las compañías más intrépidas del mundo del soft, el patrocinio a nivel mundial de la marca de refrescos más importante y el permiso del organismo olímpico encargado de todo el proceso, Olympic Gold ya es mucho más que un rumor. Es lo que será el juego oficial de los Juegos Olimpicos.

En las mejores Olimpiadas

El trabajo conjunto de los japoneses y los británicos en este tema ha tenido un muy buen fruto y podemos anticiparos que la mayoría de las pruebas que se han incluido en el cartucho, han sido dotadas de un realismo notable.

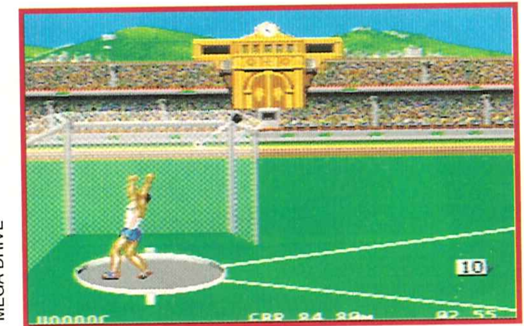
Pero dejémonos de preámbulos y vayamos a meternos de lleno en lo que puede ser uno de los cartuchos más impactantes de los últimos tiempos. Por el tema y por el desarrollo.

¿Que queréis un ejemplo?. Pues os diremos que bastará, así, de principio, con que dejéis la intro en marcha. Un mapamundi del que surgirán las fechas y sedes olímpicas de todos los tiempos os adelantará qué tipo de cosas váis a ver, al tiempo que avisará de que ésto es Olimpico.


MEGA DRIVE



MASTER SYSTEM


MEGA DRIVE

A la misma altura, es decir bastante elevada, están el resto de presentaciones del programa. Ya sólo los 8 idiomas -que dicho sea de paso están bastante bien traducidos, al menos el nuestro- con los que podremos comunicarnos con el cartucho y los efectos de encendido de antorcha y suelta de palomas, parecen lo suficientemente convincentes como para arriesgarnos a seguir.

Empezamos a competir

Las primeras opciones aparecen rápidamente. Entrenamiento, mini-olimpiada, olimpiada completa y records olímpicos conforman el primer despliegue de elecciones al gusto del consumidor.

Aunque algunas se explican solas, quizá sea conveniente puntualizar que lo de los records olímpicos está perfectamente actualizado y que no sólo refleja esas buenas marcas que se producen cada cuatro años, sino también las correspondientes a los campeonatos mundiales.

La Olimpiada ha quedado «reducida» a siete pruebas. Cuatro atléticas puras, dos acuosas y una con «aparato». Es decir, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga, lanzamiento de peso, natación estilo libre, salto de trampolín y tiro con arco.

Estas pruebas serán exactamente las mismas para Mega Drive, para Master System y para Game Gear.

Por cierto, que hay que aclarar que todos los aspectos y detalles que váis a leer son extensibles a las tres super consolas de Sega, ya que el lanzamiento se va a producir conjuntamente y de una manera simultánea durante el próximo mes .

Y seguimos. La mayoría de estas pruebas se manejan a partir del típico machacateclas del que los que provengáis del mundillo del ordenador tipo Spectrum sabréis bastante.

Las diferencias son, en cualquier caso, obvias. Se ha sustituido la tecla por los mandos A y B del pad, pero el ritmo frenético de los dedos se mantiene, lo mismo que el medidor de energía que para vuestro bien debe de estar siempre al máximo.

El tiro con arco y el salto de trampolín son las competiciones que presentan mayor variedad de control.

La primera se estructura en varias escenas apoyadas en ventanas enormes y muy fáciles de manejar. Hasta cuatro ventanas que se superponen sobre la escena original os pueden dar idea de la calidad alcanzada por esta prueba. Desde apuntar, hasta dar en la diana, pasando por tensar el arco, mirar la fuerza del viento o vigilar la diana contraria.

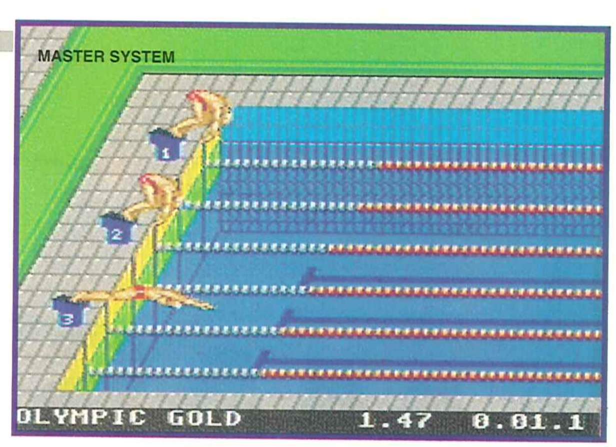
Respecto al salto sobre la piscina es seguramente la prueba que más diferencias presenta con relación al resto. A la habilidad en el manejo de las teclas, siempre en el momento oportuno, se le une la idea de actuar sobre unos iconos que nos darán oportunidad de elegir el tipo de salto, de caída y todas las volteretas que queramos dar en el aire.

Posiblemente algunos de vosotros estaréis pensando que todo lo que os estamos contando es demasiado detallista para una Superview y que estos asuntos solemos tratarlos en la sección de Lo Más Nuevo. Tenéis razón, pero como hemos tenido la oportunidad de disfrutar con este juego mucho antes de que salga a la venta, nos ha sido imposible resistirnos a la tentanción de explicaros, para que alucinéis, cómo se lo han montado los señores de US Gold para hacer un cartucho como éste, que ha sabido estar a la altura de lo que el acontecimiento se merecía, tanto por el desarrollo de las pruebas como el nivel técnico alcanzado.

Bueno, consolegas, todo está ya preparado para que se encienda la antorcha, se suelten cientos de palomas, dirigibles y globos y el espíritu olímpico entre de pleno en nuestras consolas.

¡¡En el próximo número os contaremos mucho más sobre todo lo relacionado con los deportes olimpicos!!

Siete son las pruebas con las que podrás emular a los grandes deportistas olímpicos: 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga, lanzamiento de martillo, tiro con arco, salto de trampolín y 100 metros libres.



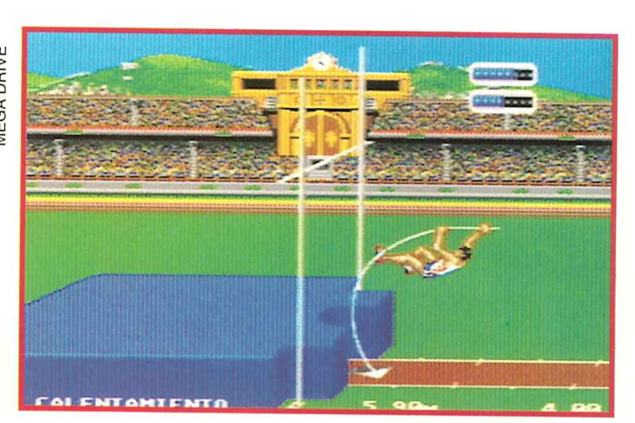
Como véis, el nivel de calidad gráfica alcanzada en todas las versiones del juego ha sido realmente brillante.





MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

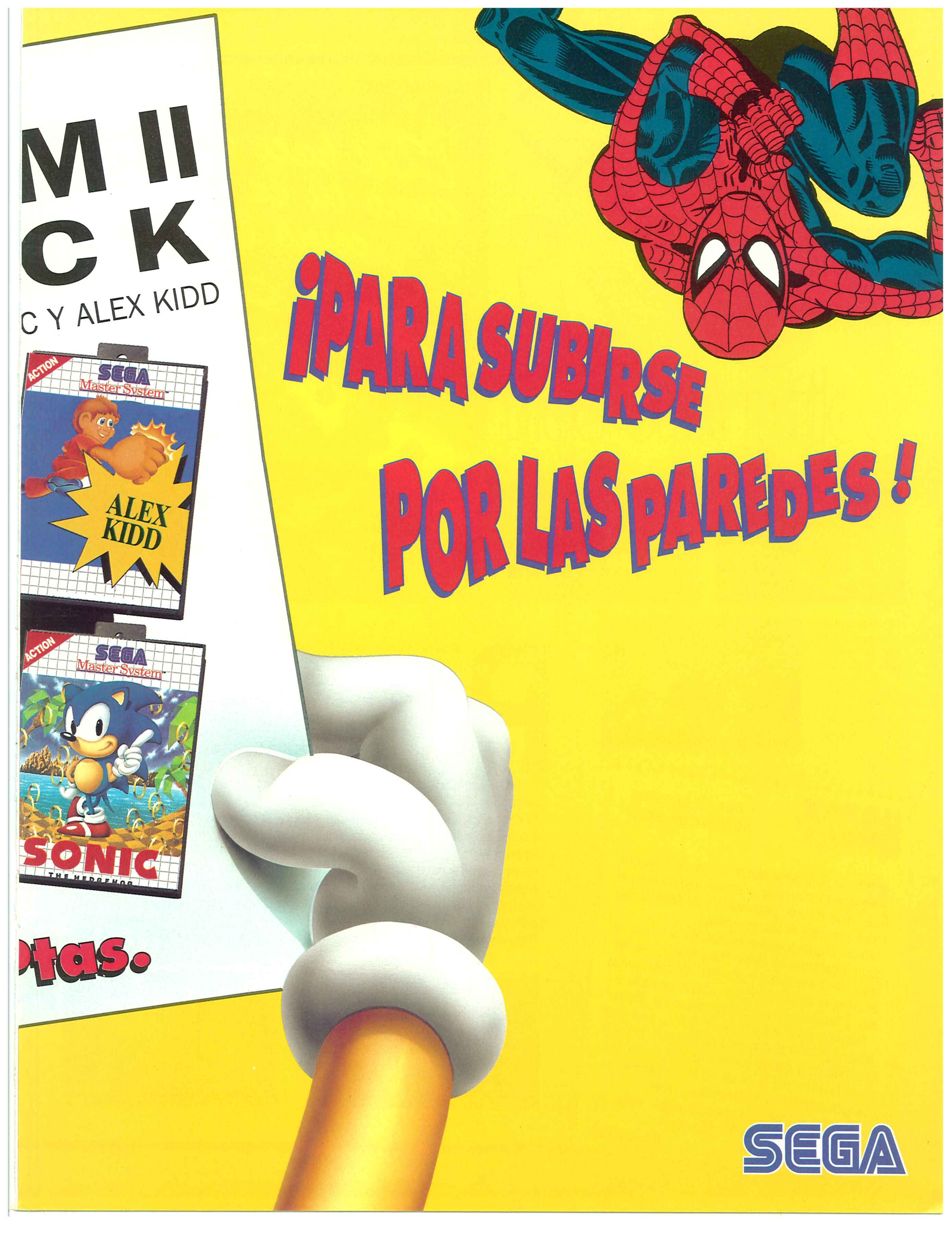


MASTER SYSTE
S O N I C P A

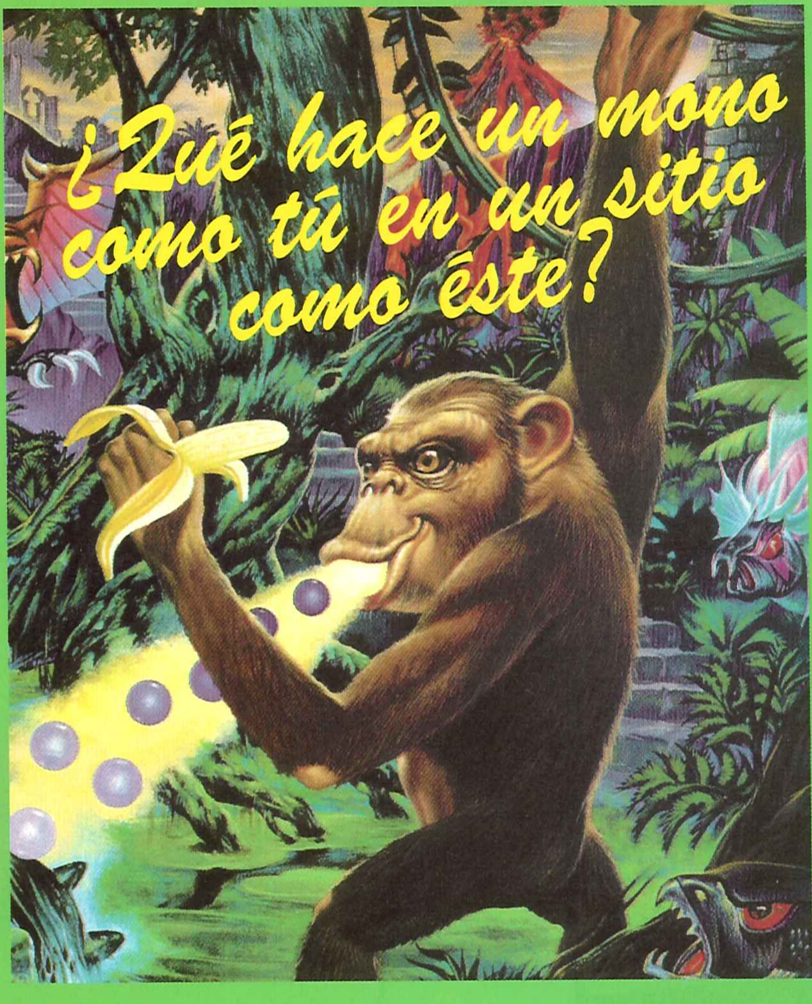
MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SONI



13.900 P


M II
C K
C Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
SONIC
THE HEDGEHOG
ptas.
¡PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES!
SEGA



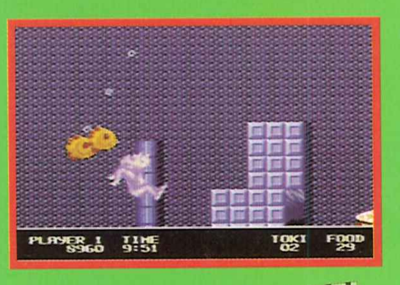


Toki
Going Ape Spit





En Toki, el mono que escupe, se dan cita todos los tipos de escenario posibles. Los espectaculares, los bellos y recónditos, y los sencillos.



Poco, realmente poco. O mucho, según se mire. Pero sería una pregunta idónea para nuestro protagonista, convertido a la fuerza en especie de simio con algo de voluntad y raciocinio, o para su chica, incapaz aún de explicarse porqué está en esa fortaleza, qué o quiénes la retienen y !cómo es posible que unas cadenas puedan apretar tanto!.

Si queréis una respuesta, podemos daros ésta. Quizá os valga. El mono viene en misión de rescate, -y de paso disfrute- al tiempo que intenta recuperar su anterior apariencia de apolíneo y esbelto jovenzuelo con cuerpo Danone.

El caso es que le han hablado de una selva de abruptos terrenos, aguas por doquier, cataratas a mogollón y mil y una sorpresas, al final de la cual se encuentra el responsable de todo este tinglado, el Dr. Stark -otro de los malos que ya podéis ir añadiendo a vuestra lista-.

Nuestro gorililla, lógicamente, no ha dudado un instante en lanzarse a la aventura. Y eso que estaba avisado: Toki, ¡no sabes dónde te metes, que lo del Sonic y el Kid Chameleon va a ser poco comparado con lo que te espera!.

Pero nada, él, erre que erre. Claro, que así le pasó. Cuando no había dado los





HOBBY CONSOLAS — Cuando la mona se viste de seda

En la Superview del mes pasado creo que quedó muy claro que este Toki no tenía el más mínimo parecido con el original que todos conocéis de las recreativas.

Ahora, si queréis saber mi opinión, a mí eso de que un cartucho se tenga que parecer a la máquina me parece una estupidez. Un buen juego es siempre un buen juego y aunque se llame tal, cual o Pascual, lo que quiero es que me divierta.

Además, y por si fuera poco, Toki no sale para nada perjudicado con esta conversión. Si fuera atrevido diría que le honra y que el «otro», con todo lo que sabe la gente de él, no tiene ni pa-rangón en frescura y novedad con éste.

Cuando el mono se viste de seda, mono se queda, pero elegante. Aunque escupa...

Giancarlo Vialli



Precisamente cuando creías haberlo visto todo, llegas a los mares de sur y te das de bruces con el mono batiscafo. Y lo que aún te queda por ver..



Según cuentan las leyendas, el gran Boloragog fue engendrado por un gran mono víctima de la brujería. Por eso es tan monstruoso y duro.

HOBBY CONSOLAS

¿Toké, Toki?

Los admiradores de la máquina recreativa sentirán escalofríos al observar de cerca esta versión cartuchera para Mega Drive.

Casi nada de lo que hizo popular al gran juego del mono está presente en este Toki Going Ape Spit. Ni el mapeado, ni todos los monstruos de fin de nivel, ni todas las armas, ni los bonitos juegos, tan sólo mantiene el personaje principal, las melodías y gran parte de los enemigos pequeños.

Si pasas ésto por alto, -yo no he podido-, te encontrarás con un juego semi agradable, con muchos niveles por explorar, (más que en el arcade de salón), unos graficos mejorables, una jugabilidad más bien alta y una adicción muy "mona".

Si no conoces la máquina, quizá te guste. Si has jugado y has disfrutado con ella, es muy posible que te defraude. Avisados estáis hombres-mono.

The Elf



Toki es un juego en el que destaca especialmente la gran cantidad de acciones diferentes a realizar. Adiós a la monotonía.

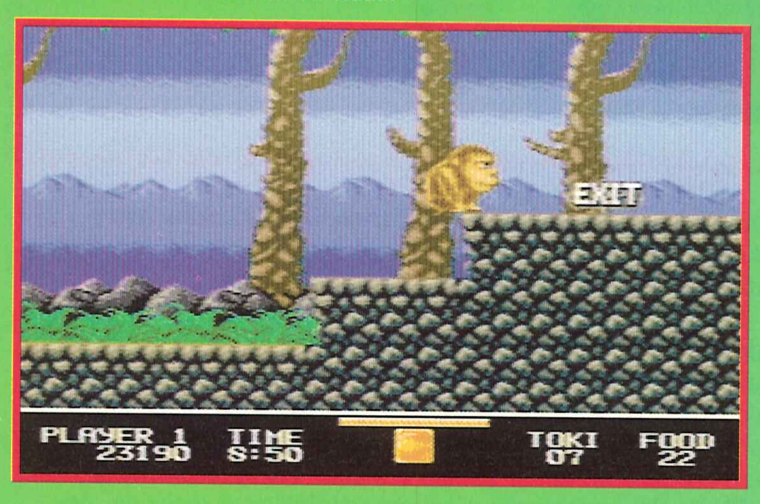
primeros pasos a cuatro manos, descubrió que sus congeneres y cienes y cienes de horripilantes bichos, hipnotizados por el Doctor, le perseguían sin tregua.

No le entró miedo. Si Sonic y Kid habían podido, él podría. Error.

Aunque le daba la impresión de que los escenarios que recorría seguían el estilo que había visto en algunos cartuchos de Sega con los que había jugado cuando era mozo, lo cierto es que ni los caminos eran iguales, ni se conocía a los enemigos, ni los peligros se resolvían de la misma manera. Vamos, que aquello ya no era un "simple juego" y la sensación de "víctima' no le gustaba demasiado.

El caso es que es evidente que, cuanto más sufre el protagonista de un juego, mejor se lo pasa el que está jugando. Y aquí Toki está sufriendo como nunca en su vida...





LAS PUNTUACIONES

Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La de ser mono.

Nº Continuaciones: de 1 a 9
Nº de fases: De sobra.



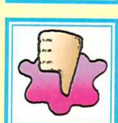








Los parajes, sin duda.
El scroll.
Es muy variado.



La duda: ¿mejor el cartucho o la recreativa?

89

LO MÁS NUEVO



150 CABALLOS DE POTENCIA TOTAL

CHAMPIONSHIP RALLY

Championship Rally es el juego de coches ideal. No hay competidores, al menos a la vista, que corran más que tu, no es necesario estar al loro de la gasolina, no se rompen ni carrocería ni metales con los inevitables choques, no se hace pesada referencia a la vista frontal y en nada pretende que nos acordemos de los manidos circuitos de Fórmula 1. El último lanzamiento de Hal Laboratory, autores de gran cantidad de juegos para NES, NEO GEO y Turbo Grafx, es simplemente un viaje con mucho ritmo a las entretelas de los Rallies (de los Carlos Sáinz, Kankhunnen y Auriol), a la perspectiva aérea y a la competición más dura, sana y difícil que puede establecerse entre automóviles.

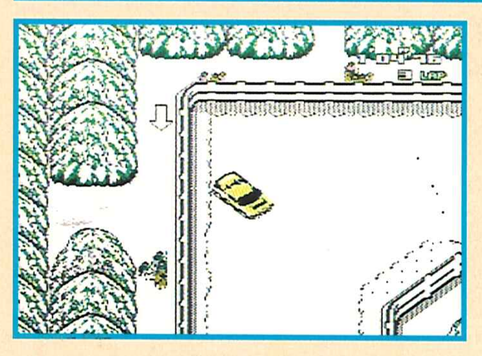
Como primer paso hacia el cambio no está nada mal. Ya era hora de que alguien estimulara nuestros deseos de correr desde un punto de vista muy diferente al que nos tenían acostumbrados. Lo de agotar carburante, adelantar contrarios y mirar siempre por el cristal delantero olía demasiado... Así que ¡aire límpio! y ¡nuevas formas! para un sector de cuatro ruedas casi, casi en crisis.

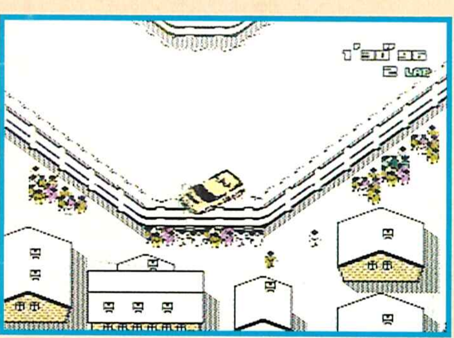
El reto del campeonato del mundo de Rallies se extiende ➤

Cómo correr en cada rally: Algunos consejos prácticos

Antes de que selecciones nada o te decidas a participar en el campeonato del mundo sin más, queremos que sepas algunas cosillas que, a nuestro juicio, son imprescindibles. Son pocas pero seguras, así que no te despistes y lee atentamente.
Como primer punto, aclarar que las condiciones meteorológicas influyen cantidad en el desarrollo de la carrera. Aunque los terrenos son siempre los mismos, y los decorados lógicamente no cambian, el comportamiento de nuestro vehículo se verá muy afectado por las circunstancias temporales.
De ellas y sólo de ellas dependerán, uno, la elección de los neumáticos, dos, el optar por motor turboalimentado, y tres, y quizá lo menos dudoso, sacar a relucir el 4 x 4 o la tracción normal.
En segundo lugar, advertirte de que cuando comiences la temporada podrás elegir el tipo de circuito -fácil, menos fácil y muy difícil- en el que pretendes correr, de manera que algo tan importante como es el adaptarte al tipo de pista no te comerá la moral nada más empezar.
Nosotros lo hemos probado todo. Con lluvia, sol y nieve. En todos los terrenos. Y todos los Rallies. Si te fías de nuestro pilotaje ahí van algunas claves para que todo no sea tan aleatorio como el tiempo que va a hacer mañana.

MONTECARLO

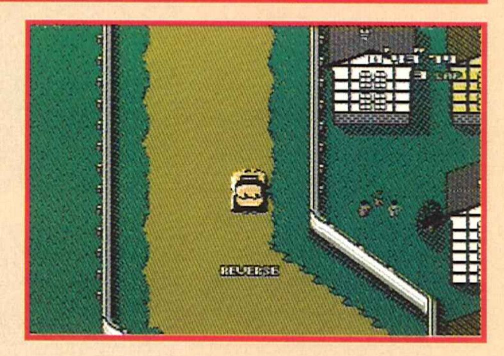


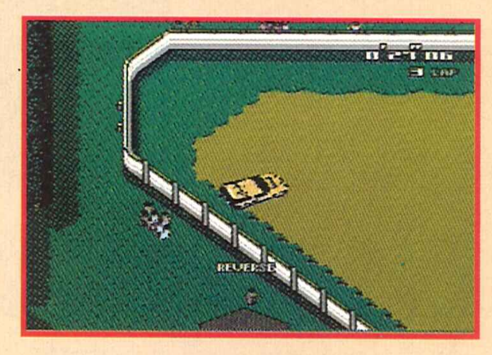


El primer reto del mundial es una buenísima prueba para abrir boca. Circuito fácil, con muy pocos giros -los que hay son bastante asequibles, al menos en las primeras pruebas- y tramos correctamente señalizados. Elige ruedas anchas con tendencia a soportar la nieve, y no prescindas ni del Turbo ni de la tracción total, que en estos terrenos resbaladizos una curva sin 4X4 puede costarte muy caro. Si es la «first time» que participas, escoge el modo N, es el más sencillo para iniciar la temporada. Si eres arriesgado vete al S.

RAC

El Rally de Gran Bretaña, resume el concepto inglés sobre carreteras y competiciones. Una pista casi siempre empapada y embarrada -very difícil-, un sin fin de recovecos, saltos y tramos harto peligrosos y una indicación deficiente, como poco, pondrán a prueba el carácter arriesgado, pasmoso o cobarde de tu conducción. El tiempo dará la razón casi siempre al turbo y al 4X4, por aquello de que no se te vaya en las superabundantes curvas. Si hace tiempo soleado prescinde de la turbina.





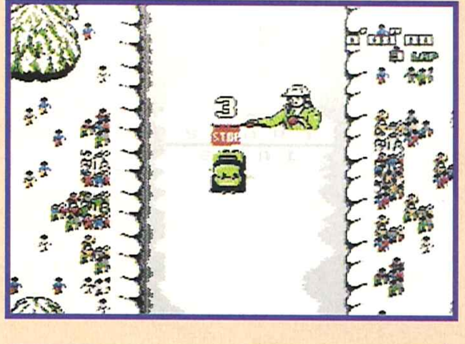
COSTA DE MARFIL

El Costa de Marfil tiene lugar en una pista arenosa bajo circunstancias climáticas casi siempre muy benignas. Es recomendable el uso de neumáticos GV 4, con motores normales y tracción a tope. Es un Rallye estrecho, muy recomendable para habilidosos de las ruedas, y muy selvático. Seguro que te cebas con la marcha atrás, de los choques, claro. Es bastante confuso y peliagudo y requiere por tu parte una atención máxima. Una buena táctica es ir acelerando y desacelerando, así siempre mantienes un perfecto control sobre el vehículo.





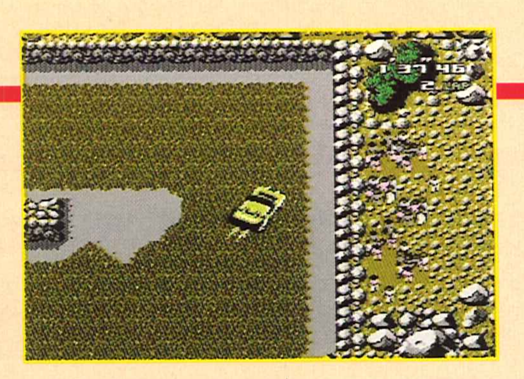
SUECIA





El Swedish tiene lugar sobre una típica pista helada al estilo nórdico, trazada por un ingeniero loco al borde del suicidio. A la lógica presencia de nieve, casi constante -un snow 5 no vendrá mal-, se le une un endemoniado esquema de entrantes y salientes en el que ni las ruedas, ni el 4 X 4 ni el turbo, poco recomendable, podrán evitar que tus huesos den de vez en cuando alguna que otra vuelta de campana. Si además la señalización es premeditada y suicida, el día puede se puede convertir en algo más que lóbrego. Only expertos.

LO MÁS NUEVO



a las 10 pruebas más importantes del circuito. Desde Montecarlo a los 1000 Lagos, pasando por Portugal o Suecia, el Citroen ZX preparadísimo que manejamos -se nota lo expertos que somos en la materia-, debe luchar contra sí mismo y el resto de participantes por lograr los mejores tiempos de carrera. Eso significa hacerse con las ruedas más apropiadas a las condiciones meteorológicas, forzar el motor turbo y jamás dejar de lado la posibilidad del 4 x 4 que nos brinda el coche. A partir de ese momento todo quedará en tus manos.

PORTUGAL

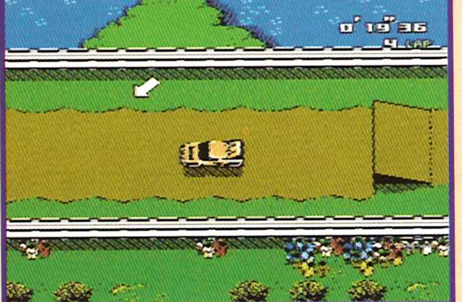




EL RALLYE DE PORTUGAL es posiblemente el más espectacular a nivel gráfico. Se parece al sueco, pero exhibe un terreno mucho más árido y brusco. Bordeando la pista verás casas, gentes y bonitos parajes. Utiliza neumáticos blandos, para gravilla, anchos, sin pasarse, y deja el turbo de lado porque el calentamiento del motor puede dar al traste con tus aspiraciones. Ah!, no dejes de lado al copiloto porque la señalización de pista es.... muy escasa, algo que ya habrás observado en otros recorridos pero que en éste puede ser mortífero.

1000 LAGOS





La prueba de los 1000 LAGOS necesita buenos motores turboalimentados y tracción total. Ojo porque el coche se te puede quedar -momentáneamente- en cualquier tramo si no le tratas con esmero.
Transcurre sobre un terreno limpio y llano, muy apto para conductores veloces.
Ten cuidado con las ruedas, porque unos neumáticos anchos ralentizarían la marcha del coche. Muy recomendado para principiantes con alguna idea que se dejan llevar por el botón del acelerador sin pensar en el de freno.

La super carrera a la que nos invita la NES nos lleva a vivir la emoción de los diez rallies más excitantes del mundo.

HOBBY CONSOLAS

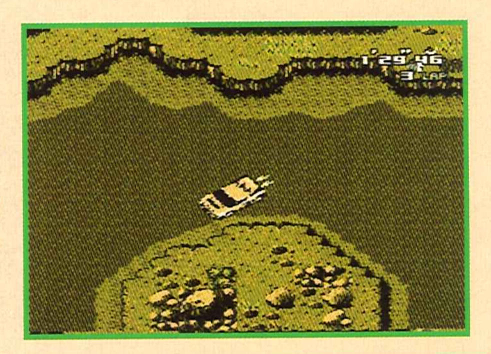
Inigualablemente superior

Es difícil aceptar por las buenas que puedan existir juegos que, basados en las tropelías de los Rallies, puedan absorber, buenamente, el cerebro de los jugones natos. Porque propulsar tu coche en esta carrera es tan indivisible de la adición altisonante, que estupefacta y campa por sus respetos en un despliegue técnico que no es echado ni tachado en falta. Una sin igual versión del mundial corretón a través de los campos mundanos, para que pilotes coches de variadas y optativas selecciones, y que van a producir la más absoluta de las amnesias respecto de los juegos que se pudieran haber realizado anteriormente.
Apúntate este nombre y disponte a disfrutar de un juego tan total como alucinante.

J.L. "Skywalker"

ARGENTINA



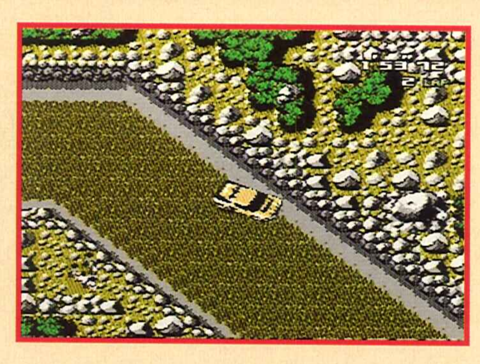


La prueba sudamericana cumple perfectamente -y a nuestro pesar-con esa tónica de entrantes y salientes peligrosísimos. Pronto, muy pronto os daréis de bruces con un terreno con mucha gravilla y super seco que precisa de una conducción suave, con sorpresas, y una táctica de aceleraciones en giros muy redondos. Recomendado a los muy, muy expertos que saben aclimatar la tracción a las cuatro ruedas y el motor turbo a las condiciones climatológicas, por lo general secas, que se dan por esta zona. Peligrosidad máxima.

Posiblemente lo más interesante de este cartucho sea la forma de conducirlo. Aparte de invitarnos a ir al límite, nos obliga a prestar atención a las peligrosas curvas y desniveles del terreno con los que nos encontraremos, de forma que siempre podamos apañárnoslas para girar a tiempo y no chocar, lo que en el peor de los casos garantiza siempre entrar en un límite permitido de tiempo.

La práctica y la toma de contacto con los terrenos te ayudará a conocer cómo se desenvuelve cada circuito y dónde hay que acelerar, frenar o incluso echar marcha atrás, que es otra de las posibilidades que los Hal le han añadido a este espectacular Peugeot con el que todos intentaremos imitar a los campeones.

ACRÓPOLIS

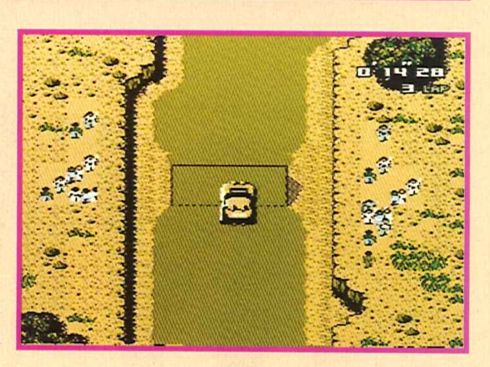


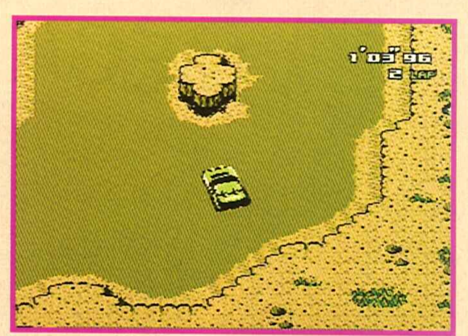


ACROPOLIS es de entre este amsijo de pruebas, el rallye que quizá mantenga con más intensidad un tipo de cilmatología super variable. Gravilla y lluvia pueden ser los protagonistas en cualquier momento. No hay más que ver las pantallas y esas inmensas piedras que circundan la carretera. Elige una rueda intermedia, de gravilla, sin abusar del ancho, y dale al Turbo y a la tracción total, sin pasarte. Precisa una conducción normalmente rápida y límpia con giros abusivos de 180 grados.Ah!, La señalización no va con él. Arriesgado.

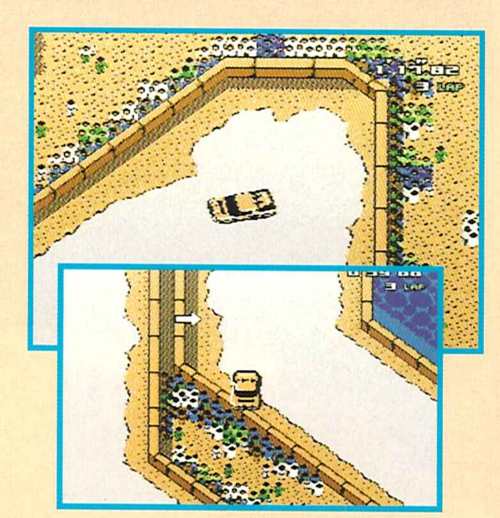
SAFARI

EL RALLYE SAFARI se celebra en la Costa Este africana. Planea el buen tiempo y una carretera con mucha gravilla. Es un Rallye largo pero suave y bastante asequible, sin apenas giros ni desenvolturas especialmente liosas. No vale para demostrar tus cualidades como piloto. Consejos: fuera turbo, venga tracción porque aunque te digan lo contrario los meteorólogos, son las mejores opciones para dar caña al ZX Turbo 16. Ten cuidado porque la cosa se complica con el paso de los días y las mangas. Y no será oro todo lo que reluce. Avisado estás.





TOUR DE CORSE



Este Rally que responde al nombre de TOUR DE CORSE es una prueba muy Mediterránea. Utiliza neumáticos Tarmac. No metas Turbo. 4 X 4 required. Transcurre a la orilla del mar. Es seco y peligroso pero muy apto para una conducción agresiva con gran concentración.

HOBBY CONSOLAS

Coches y dinamita

Cuando una persona está tan loca por los coches como yo -reales, en videojuego, maquetas o lo que venga- no duda en desperdiciar todo el tiempo del mundo en observar, comparar, apreciar y distinguir cada nuevo juego de vehículos que se presenta.

Y tengo que reconocer que Championship Rally me ha sorprendido por completo: no he encontrado en él ni un solo detalle que me provocara quebraderos de cabeza, ni enfados sublimes, ni disgustos posteriores.

Simplemente era lo que buscaba. Un juego divertido, con pretensiones de cambio, bien cuidado a nivel gráfico, mucho mejor en el aspecto de la velocidad y rapidez, sano, adictivo y muy transparente.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

HAL LABORATORY
Nº jugadores: 1 a 8
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 10 pruebas.
Dificultad: Hará las delicias de los novatos.



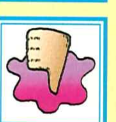








El cambio de aires, la velocidad, el diseño de los circuitos, la respuesta de la dirección y los motores.



El sonido y la poca emoción que te sugiere al llegar al final

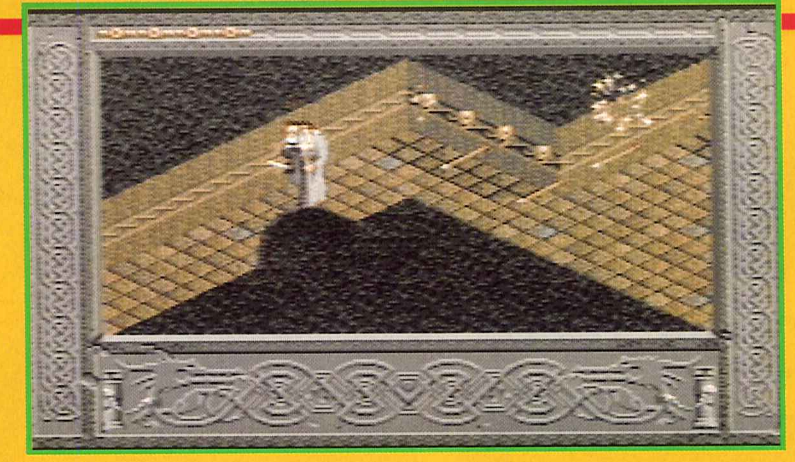
89



VE
GO SONIC
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC
THE HEDGEHOG
T CARTRIDGE
SEGA
¡PARECE COSA
DE MAGIA!

SEGA



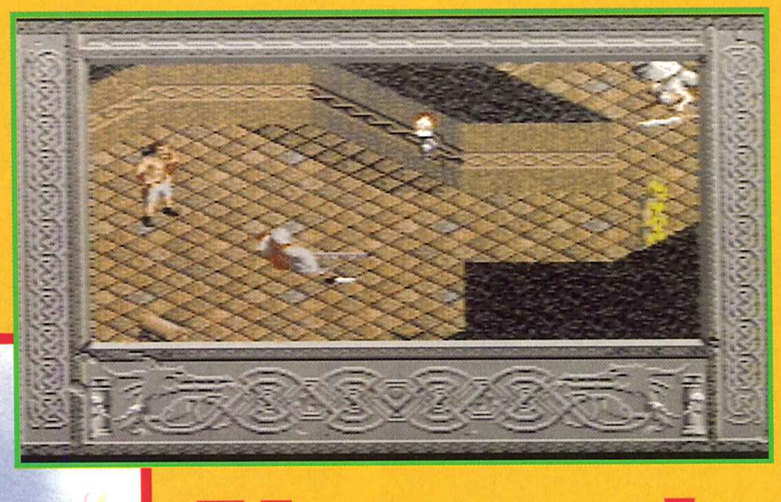


Mordamir era el nombre del mago que le había aleccionado a lo largo de toda su vida. Su filosofía y hechizos se los había enseñado con el único fin de que en un futuro no muy lejano su discípulo pudiera velar por el orden y la paz.

Cuando los vínculos se rompieron su amistad no se extinguió y ambos siguieron comunicándose a través de los sueños, intercambiando sus logros y proezas.

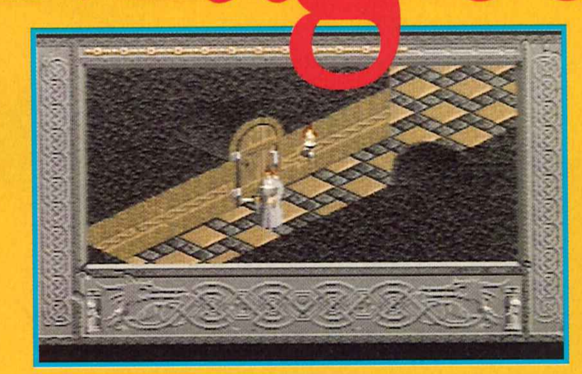
A medida que el tiempo pasaba la grandeza de aquél discípulo fue creciendo hasta límites insospechados, y su maestro, consciente de la envidia que despertaba en sus adversarios, no dudó en advertirle del peligro que le acechaba.

Pero los planes de los oscuros magos no pasaban por el





Un mundo Mágico

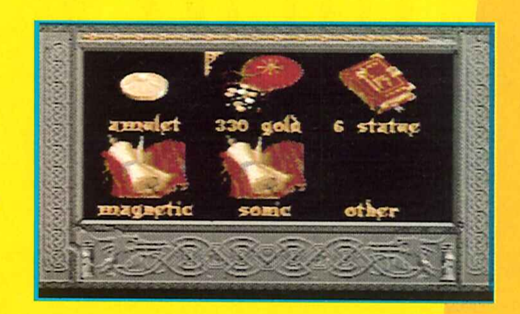






Los oscuros objetos... del deseo

Como en todo buen juego de aventura que se precie, los objetos son algo fundamental. No, aquí no bastará con que vayas repartiendo mamporros indiscriminadamente. Aquí tendrás que hacer uso de tu inteligencia y habilidades deductivas para encontrar la utilidad de cientos de objetos como botellas de alcohol, bolsas de esporas asesinas, amuletos que abren puertas secretas o variados hechizos de cualidades místicas. Tartar de explicarte aquí la utilidad de todo lo que encontrarás en tu camino sería como para escribir un libro. Por eso, tan sólo te damos un consejo: paciencia, consolega, paciencia.







El rey será uno de los pérsonajes a los que tendrás que convencer de que tu cruzada es justa y que necesitas de su ayuda para llegar a buen puerto. Más te vale que seas diplomático o, de lo contrario, no conseguirás nada positivo de él.



enfrentamiento directo con el gran nigromante. Sus intenciones se desviaban al maestro Mordimor: su único punto débil.

Así fue como decidieron raptarle y llevarle hasta el interior de unas minas abandonadas, para obligar al todopoderoso discípulo a claudicar y traspasar todo su poder a las oscuras fuerzas del mal. Utilizando los sueños, Mordamir, le comunicó que había sido encarcelado y que, de no mediar una actuación rápida, su vida correría un serio peligro...

Suponemos que la continuación de la historia os la imagináis. Mago cabreado intenta salvar a mago atrapado mientras malos malvados se las hacen pasar malamente (valgan las redundancias). Pero cuidado, porque vuestra misión principal, aunque básicamente consistirá en rescatar a Mordamir, pasará por acabar con los cabecillas de esa mini-rebelión a bordo.

El caso es que a primera vista el juego puede parecer un poco monótono por la similitud de sus escenarios. Pero no os equivoquéis, porque la acción terrenal que destila no tiene precio.

En principio deberéis dedicaros a recoger, recolectar o robar ➤



¡Iníciate en la aventura!

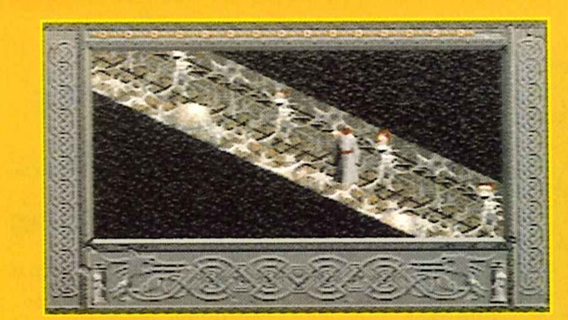
La perspectiva tridimensional, los impresionantes gráficos, los efectos sonoros... todas las características que han hecho de este título un éxito en los ordenadores jugables, están aquí reunidas en nuestra Mega. E Incluso algunas han sido superadas, como la música del maestro Rob Hubbard, casi perfecta, y los enfrentamientos con los enemigos, increíblemente animados y creados artesanalmente para esta versión.

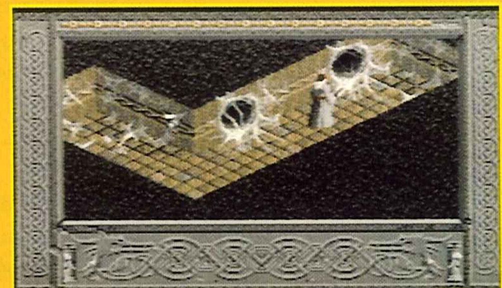
Una aventura casi perfecta, con multitud de habitaciones que explorar, hechizos, llaves, puertas infranqueables, valiosos objetos y una adicción realmente mágica. Recomendado para aprendices de brujo y hechicerillos con ganas de juerga.

El consolero enmascarado

LO MÁS NUEVO

La gran araña será una de nuestras pesadillas, y tanto las telarañas que nos lance, como los huevos que pueblan la estancia, van a impedir en más de veinte ocasiones que cumplamos nuestra misión.
En la pantalla de la derecha hay un truco y es que sólo existe una araña, aunque veáis dos agujeros.







Las cloacas resultan un lugar bastante peligroso gracias alos terribles animales marinos que se esconden bajo nuestro endeble barril.
Si os caéis de él no tardaréis mucho en perder una vida... Os lo dice alguien que se ha caído varias veces (mirad la pantalla de abajo para comprobarlo).

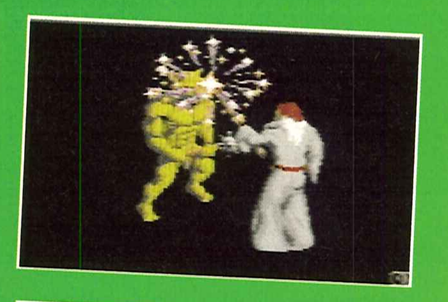


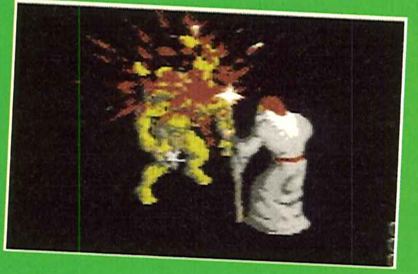
The Immortal nos hace olvidar por un momento los juegos de gatillo fácil y disparo rápido, y nos invita a introducirnos en un mundo más complejo en el que la inteligencia se impone ante la habilidad.



Luchas a muerte

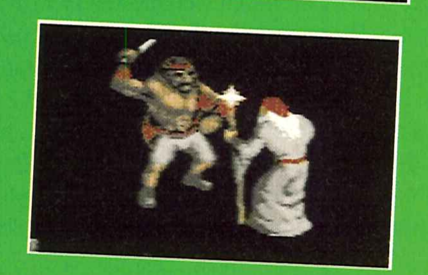
Sin lugar a dudas, otro de las puntos fuertes del juego son las luchas.
En el momento en que os crucéis con un enemigo, se os borrará la pantalla y accederéis directamente a otra que será el escenario de la pelea.
Allí se os presentarán vuestros niveles de energía, así como los de vuestro enemigo. El mecanismo es bien sencillo y os debéis limitar a asestarle golpes hasta que el definitivo (un bastonazo) le parta por la mitad, le reviente la cabeza, le electrocute o, simplemente, le haga agonizar hasta desangrarse.
Parece un poco fuerte pero nadie ha dicho que esto de ser mago sea un plato de buen gusto.









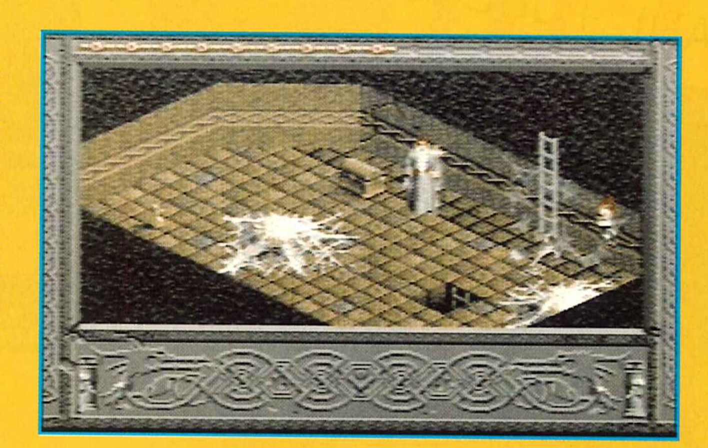


todos los objetos que salgan a vuestro paso, es decir, deberéis llenar vuestra bolsa hasta que no quepa ni un alfiler. Seguidamente se os presentará algún que otro enemigo que, o bien a base de hechizos, o bien a base de bastonazos, deberéis reducir a la mínima expresión. Si después de lo anterior habéis conseguido salir con vida, sólo os resta buscarle utilidad a todo lo que lleváis en la bolsa para pasar de nivel, y seguir "alegremente" hasta la celda del maestro.

Bueno, hemos de reconocer que os hemos pintado todo de una forma excesivamente esquemática, porque la pura y cruda realidad es que el encontrar las mencionadas utilidades a los objetos y pasar las trampas que los malvados nos han colocado es una tarea tan difícil como atrayente y que queda reservada especialmente para aquellos que gusten de tener una consola para algo más que disparar o dar saltos.

Un último apunte: The Immortal conseguirá meterte de lleno en un ambiente épico, misterioso y mágico. Y ésto ya es bastante.

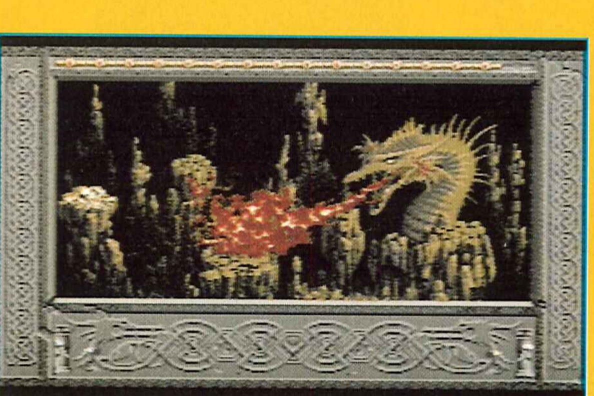




HOBBYTRUCO: Si el cofre que contemplais lo abrís sin tomar las debidas precauciones, es posible que caigáis ante el ataque de una huevas que se esconden en su interior. Para que luego digais que no os avisamos con antelación.



En las turbulentas cloacas del jueguecillo tendréis la oportunidad de catar, de cerca, un bonito remolino con cara de muy pocos amigos.



Os puedo asegurar que el Dragón es uno de los últimos obstáculos antes de encontraros de nuevo con vuestro viejo profesor. Seis fogonazos de nada y una traca mayor serán su última despedida.



Te hará pensar

Acogedor desde sus orígenes, The Immortal resalta de primeras por una ambientación épica que hará pensar, a más uno, si el rollo de jugar a la Mega es algo más que una simple coincidencia.

Con relativa facilidad, gracias a unos diseños pantalleros de primer orden, el cartucho consigue reconducirnos por los oscuros caminos de la aventura maravillosa pero de firmes proposiciones.

Sin igual, para deleite y orgullo, The Immortal abre un nuevo capítulo en las ansiadas tierras dieciseisbiteras del norte de Sega. Magos, hechizos, bestias y tesoros en una producción antológica.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

Aventura

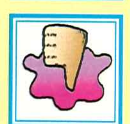
ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Hechicero a tus hechizos.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8



88


La increíble atmósfera. Es total.


89


Que ocho mundos pudieran llegar a ser escasos.



91

90

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C. EL



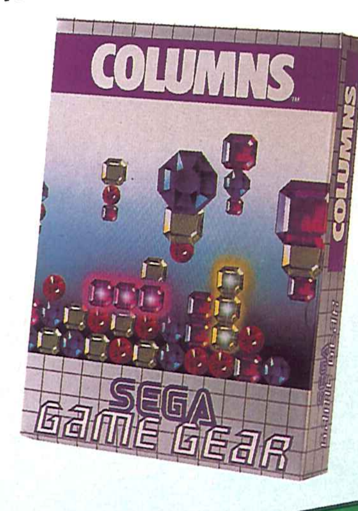




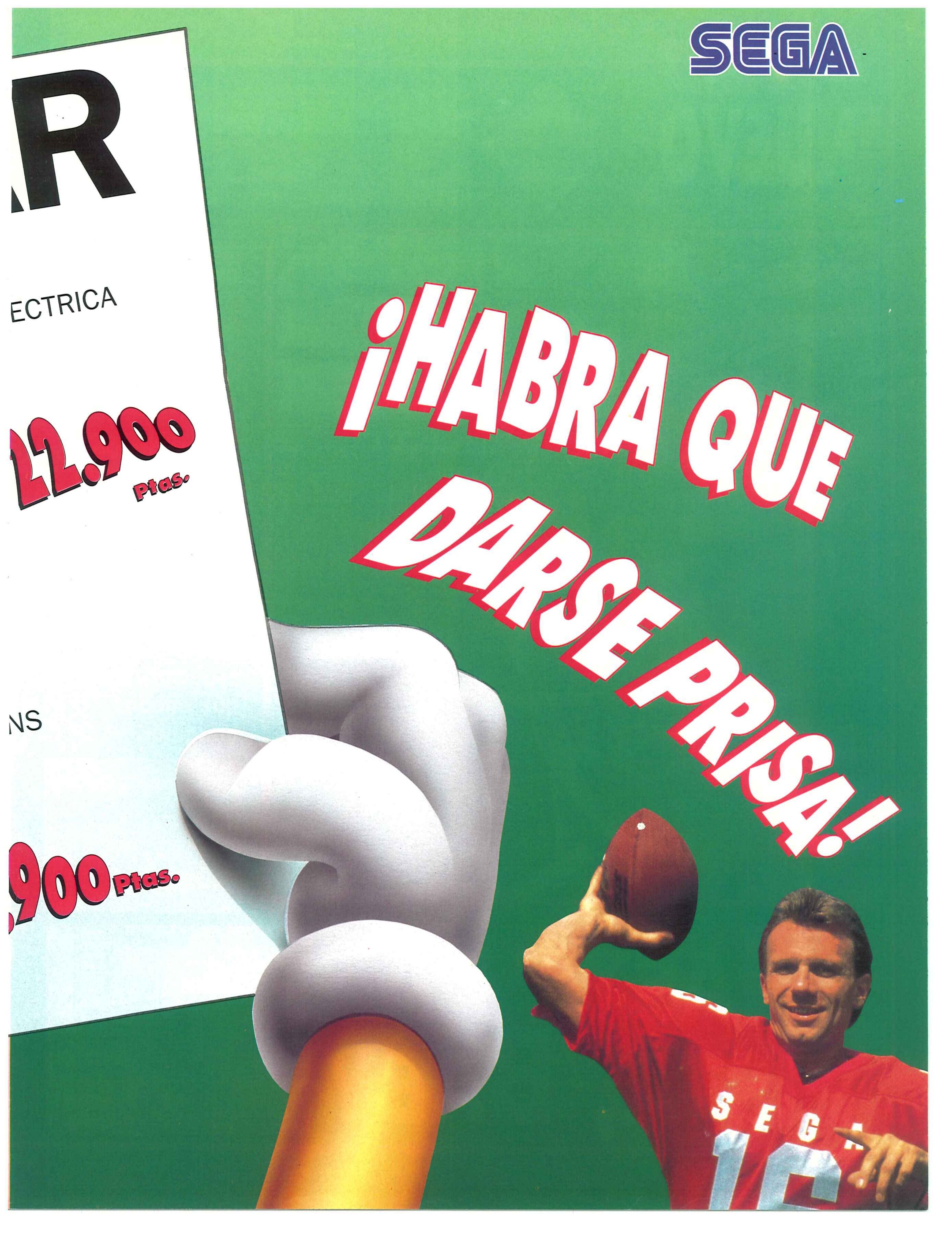
BASIC

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUM

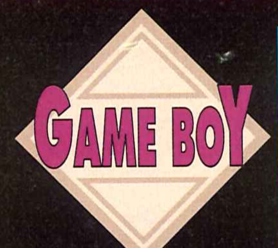


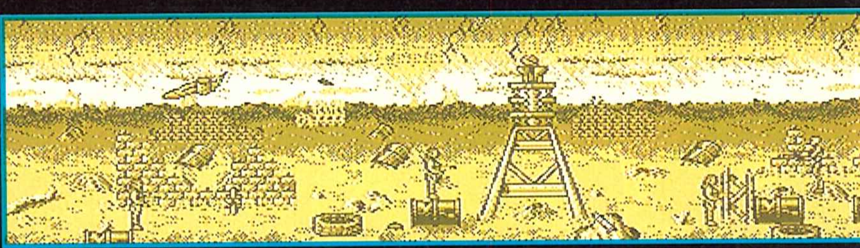




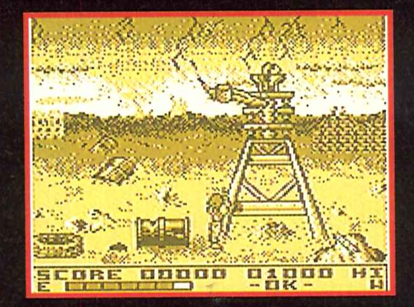

SEGA
R
ECTRICA
22.900
Ptas.
NS
.900 Ptas.
¡HABRA QUE DARSE PRISA!
SEGA
16

LO MÁS NUEVO





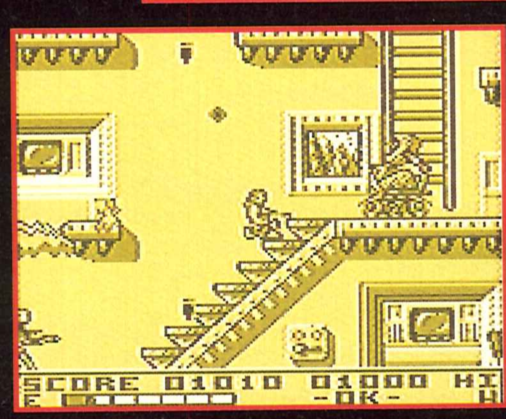
T2 TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



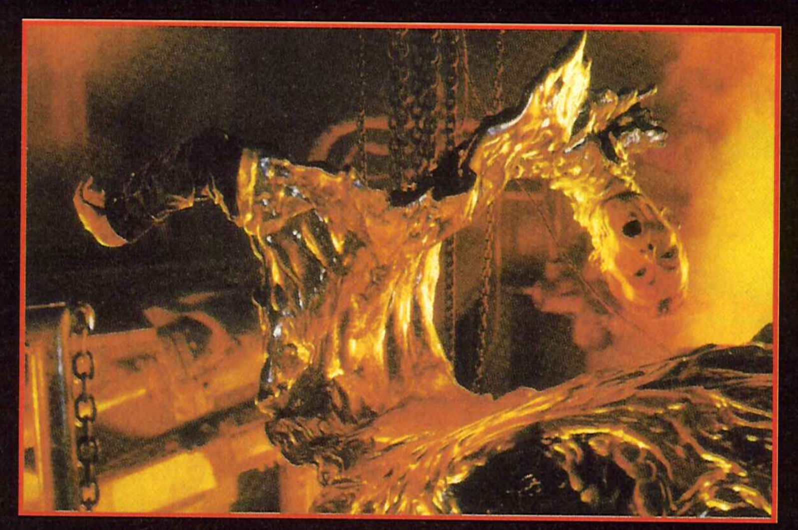
El androide más famoso de los 90 llega hasta nuestras Game Boy para protagonizar uno de los juegos más espectaculares que puedas imaginar.

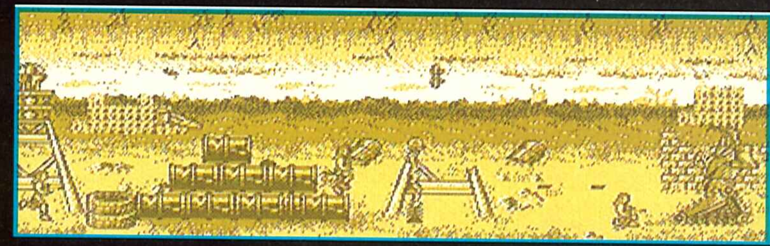


HASTA LA VISTA, BABY





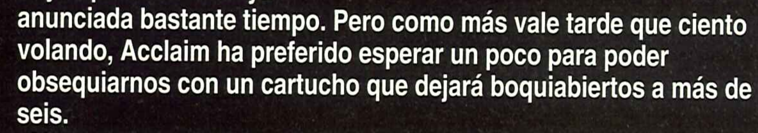




Seguro que todos conocéis de sobra el argumento de esta película que, sin lugar a dudas, puede ser considerada como el mayor éxito cinematográfico del 91.

Pero ahora no es tiempo de hablar del pasado. Estamos en un presente en el que los viciosos del Game Boy podrán disfrutar de un juego con el que revivirán las apasionantes aventuras protagonizadas por Sara y John Oconnor y T800, el androide que vino del futuro con la intención de salvar a la humanidad.

Así, deberemos encarnar el papel de John -adulto- Connor en el futuro, luchar contra las máquinas y reprogramar a un T800 (Schwarzenegger) para enviarlo de vuelta al pasado. Atrayente ¿no?



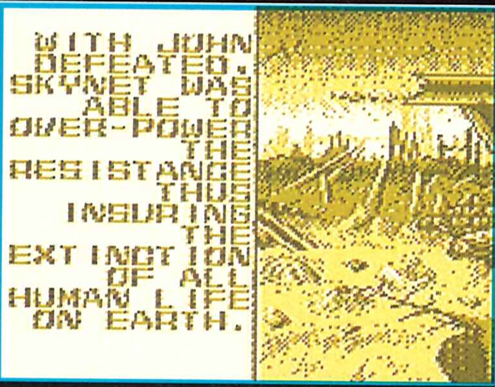
Sí, bastante. Pero más cuando se trata de un juego cuya aparición lleva ya anunciada bastante tiempo. Pero como más vale tarde que ciento volando, Acclaim ha preferido esperar un poco para poder obsequiarnos con un cartucho que dejará boquiabiertos a más de seis.

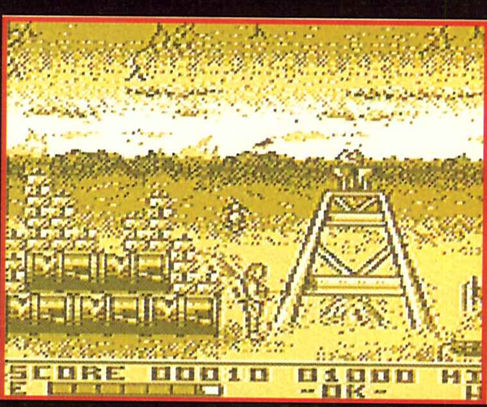
Y precisamente éste es precisamente el número de fases que nos propone Terminator 2, el cartuchogame. Tres de ellas son de nueva factura y que aunque no aparecen en la película, son bastante coherentes dentro del contexto del argumento. ►

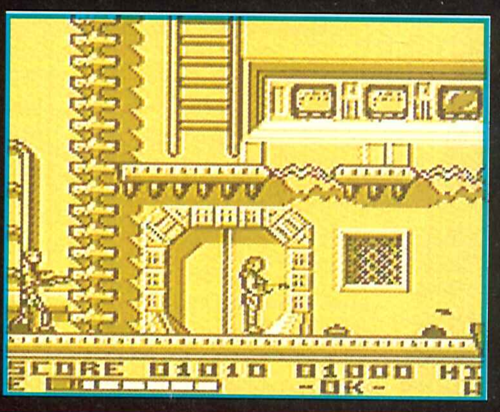




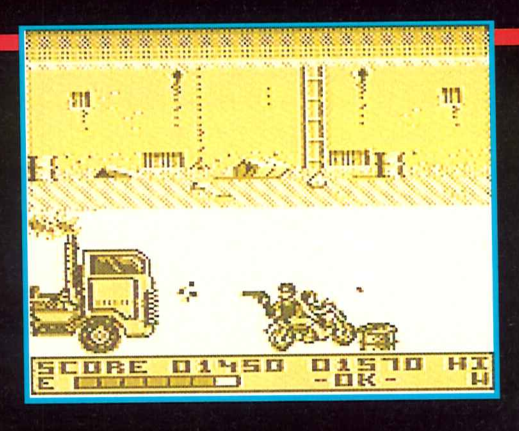








LO MÁS NUEVO





Estas tres fases se desarrollan en el futuro, donde controlamos al John Connor adulto, y, como ya hemos dicho, nuestra principal misión consistirá en reprogramar a un T800 para mandarlo al pasado.

En el primer nivel debemos intentar destruir las defensas que protegen al sistema Skinet, mediante la destrucción de una serie de torres de control. Una vez destruídas accederemos al interior del complejo, donde intentaremos encontrar a un T800 que después, en la tercera fase, reprogramaremos nuevamente.

Ya tenemos al T800 protegiéndote en el pasado mientras el poderoso T1000 intenta darte caza y aniquilarte.

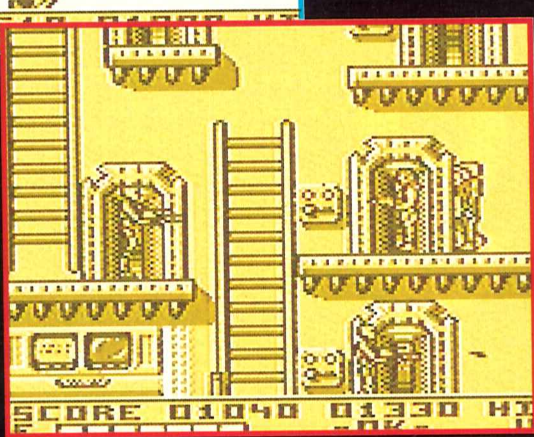
La cuarta fase tiene lugar en el canal de desague. ¿Que no sabéis a lo que nos referimos?. ¡Pues a la terrorífica y sensacional persecución del camión! !Flipante!.

Después nos veremos las caras en Cyberdyne, lugar donde se construirán, en el futuro, los Terminator y el sistema Skinet que acabará con la vida civilizada en el planeta. Una vez destruido el complejo, y cambiado el futuro, viajaremos hasta la fundición donde nos espera el último reducto de maldad: el T1000 de metal líquido.

Si habéis visto la película podréis imaginaros lo complicado que puede ser impactar con algún tipo de garantías en el "cuerpo" de este Terminator, por lo que os aconsejamos que hagáis memoria y, recordando el film, utilicéis, si no la misma técnica, sí un procedimiento parecido.

Bueno, y así llegamos al final de un viaje apasionante en el que Terminators, héroes, fundiciones y ordenadores malignos serán los protagonistas de la mayor epopeya jamás vivida en una Game Boy.

John Connor, perseguido por un individuo de nombre T1000, nos sorprenderá en la cuarta fase con sus habilidades motorísticas. ¡¡¡Ciudado!!! porque al más mínimo contacto deberéis comenzar de nuevo el juego...



HOBBYTRUCO: *En el interior del sistema Skinet es mejor que os mantengáis siempre alerta, pues los enemigos salen desde los lugares más escondidos. No quitéis vuestro dedo del disparador... palabra de Baby.*

HOBBY CONSOLAS — A la altura de lo que se esperaba

Mucho tiempo ha pasado desde que en el segundo número de esta revista os adelantáramos en exclusiva cómo iba a ser Terminator 2 en Game Boy. Pero, por fín, está aquí el infernal, agresivo y futurista cartucho de la mejor película de ciencia ficción del 91.

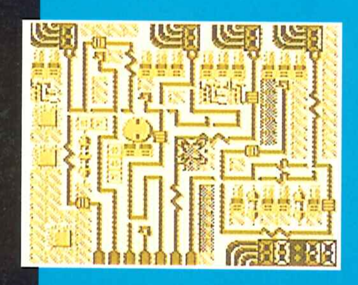
Y todo lo que habíamos supuesto ha llegado con él. Más claro. La acción que nos habíamos imaginado, los esquemas igual de liberales -con tres fases inventadas y otras tres fiel reflejo de la película-, los escenarios culmen de violencia año más allá del 2000, la música tremendista del film -sin los Gun's n Roses, claro-, todo, sin réplica alguna, está aquí metido.

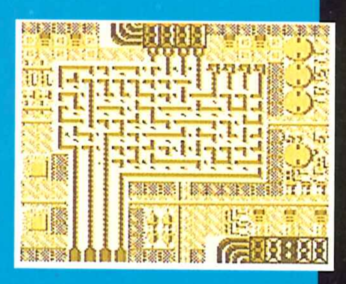
Y cuidado con implorarla porque Carolco, LJN y BITS no aguantan una.

El consolero enmascarado



LA REPROGRAMACIÓN DEL T800

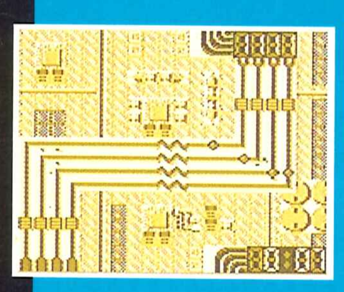


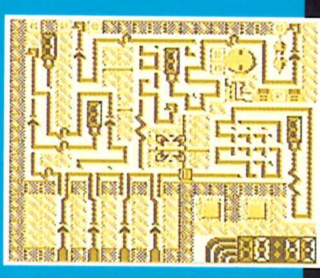


Aunque en la segunda fase del juego se nos vende la idea de que tenemos que encontrar a un T800 para mandarlo al pasado, lo cierto es que, sin la ayuda de los tres circuitos que tendremos que reprogramar, la existencia del héroe cibernético será una mera anécdota.

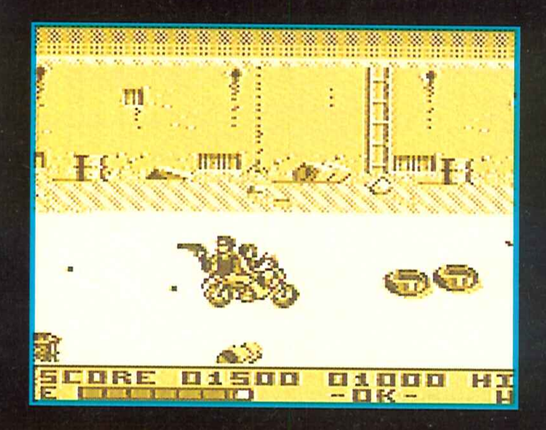
Para reprogramar los circuitos tenemos que conseguir que los cuatro dígitos de lectura cambien su posición del "1" al "0".

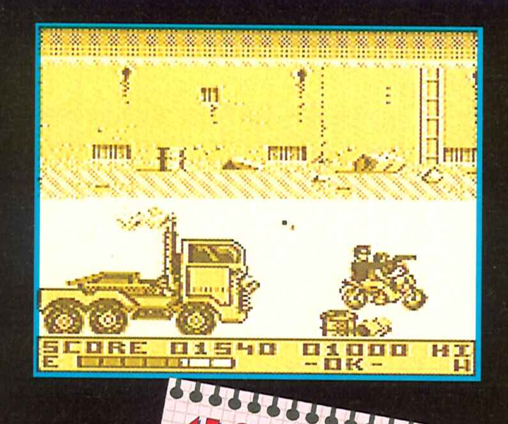
El procedimiento para conseguirlo es muy sencillo ya que nos tendremos que limitar a modificar algunas conexiones hasta unir esos números de lectura con los emisores eléctricos. Sí, sí, no os quedéis con esa cara, a lo mejor escrito parece un poco raro, pero luego, a la hora de la verdad, no sólo es fácil, sino también divertido.

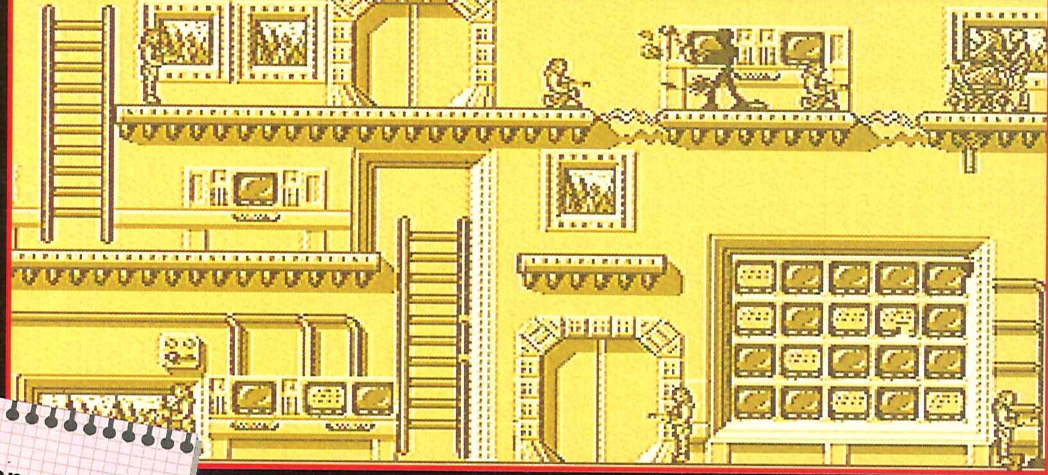












HOBBY CONSOLAS

Tan espectacular como la película

El musculoso de "pro" ha decidido acercarse hasta los hogares hispánicos con un chunda-chunda peliculero de redoble atronador. Como ya os insinuamos hace algunos meses, el metálico especimen de la raza Terminator, no ha dudado en viajar al pasado para hacernos ver que la diversión no es una guerra perdida, aunque nos empeñemos en no contemplar sus decorosos, y a veces recargados, gráficos y sus melodías rockeras de primer orden y concierto.

Tiernas referencias al futuro que no aparecieron en la taquillera película, pero que son perfectamente creíbles en el juego.

Traza onduladas curvas con tus disparos y únete a la raza del bien con un juego estratosférico, protónico y esternocleidomastoideótico.

J.L. "Skywalker"

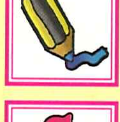
LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: El día del juicio...

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 países



88



88



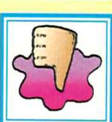


83





Los gráficos, el sonido y el T1000, sin duda lo mejor.



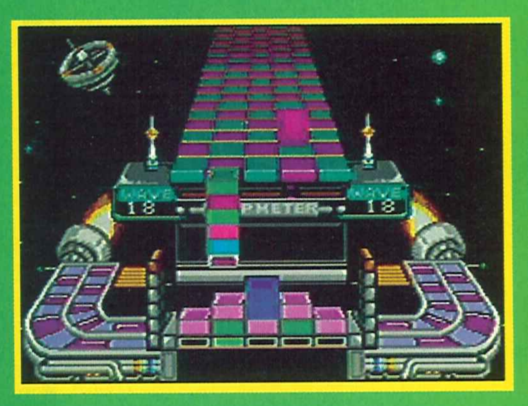
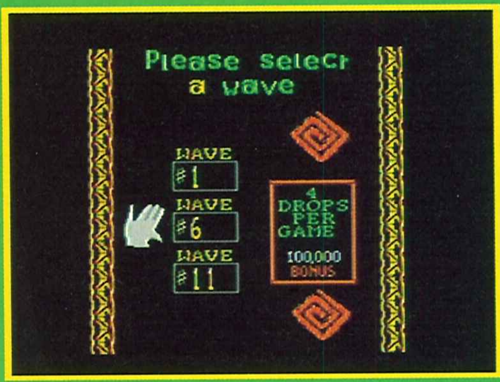
Excesivamente difícil... aunque no imposible.

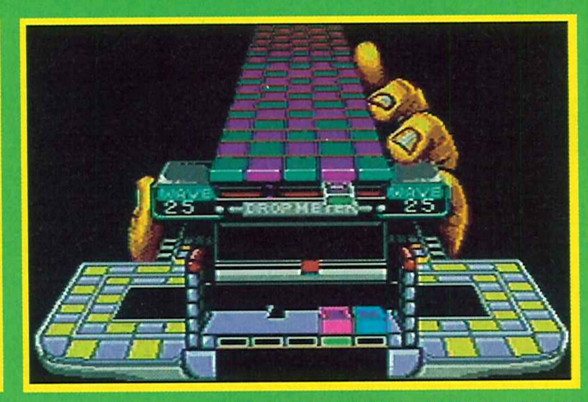
87









Diversión a cuadros

Lo avisamos en el número anterior y, como siempre, nuestras predicciones se han vuelto a cumplir: los usarios de la Master ya pueden disfrutrar de uno de los juegos más versionados de los últimos tiempos: Klax.

A estas alturas de la vida no tiene mucho sentido ponerse a hablar en profundidad de cómo se juega a este cartucho, pero, por eso de los despistadillos o los novatos, vamos a repetirlo por trigésimonovena vez consecutiva.

Fichas de colores que vienen y nosotros que las recogemos y las vamos apilando. Las agrupamos de tres en tres (de forma horizontal, vertical o en diagonal, según nos pidan) y, ¡ops!, desaparecen y dejan hueco para que podamos seguir apilando y apilando hasta la saciedad.... o hasta que los nervios aguanten.

Eso es todo, pero os podemos asegurar que la diversión que porporciona tan constructiva labor es tan sólo comparable a la de otros clásicos del género como Tetris o Columns, lo cual ya es decir bastante.

Enhorabuena para los usuarios de la 8 bits de Sega, que acaban de ser obsequiados con uno de los juegos más adictivos de cuantos existen. Que lo disfrutéis con salud y paciencia.

HOBBY CONSOLAS

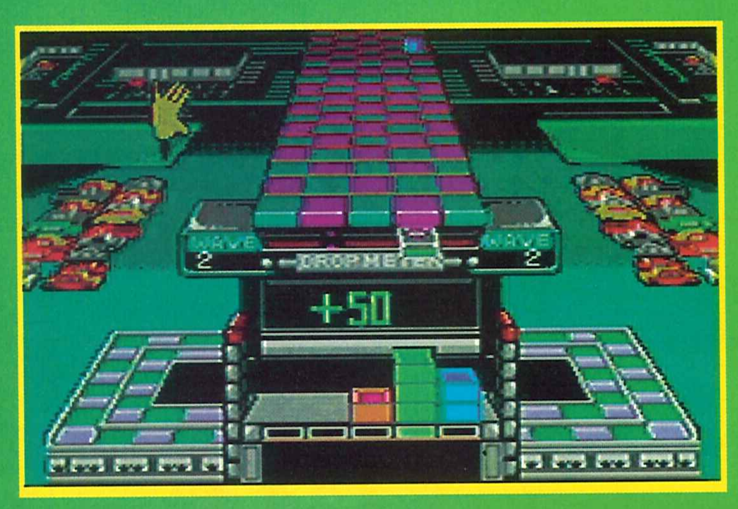
La adicción como lema

Además de su fidelidad al original, la versión para 8 bits de Klax sobresale especialmente por su vistoso colorido y buena resolución gráfica.

Sin embargo, me resulta imposible abstraerme del precedente, muy bueno por otra parte, que supuso la versión de 16 bits. Y aunque no deba, tengo que compararlos, aunque sea por lo alto. Si queréis leer las conclusiones, ahí van: primero, ha desaparecido la posibilidad de jugar dos jugadores, segundo, han eliminado las voces digitalizadas de ambiente y tercero, la animación de las piezas es algo precaria.

Pese a esto, el cartucho es tan adictivo y enganchante como la máquina o cualquer otra de las múltiples versiones que se han realizado.

Giancarlo Vialli



A medida que vayamos avanzando (mucho) en el juego, los fondos irán cambiando. El primer escenario es este extraño parking.

LAS PUNTUACIONES

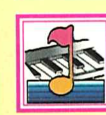

Inteligencia

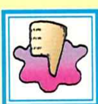
TENGEN
Nº jugadores: 1
Dificultad:Tan difícil como los otros.
Nº Continuaciones: A elegir
Nº de fases: 100 waves





El espíritu Klax



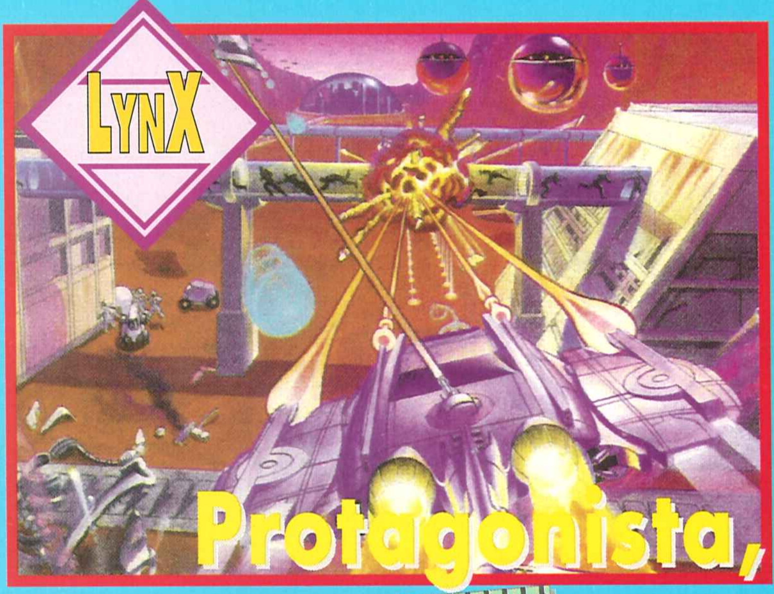


Que sólo haya opción de un jugador






LO MÁS NUEVO

ZARLOR Mercenary





Protagonista, el decorado

HOBBY CONSOLAS — Una verdadera sorpresa

No estaba al tanto de la existencia de un matamarcianos tan feroz en la Lynx. Pese a que lleva algún tiempo en la calle no me había detenido a jugar, entre otras cosas porque el título tampoco me llamaba excesivamente la atención. Me daba idea de arcade de guerra con fases, soldados y todo eso, lo cual precisamente no me gusta mucho.

Si queréis disfrutar del mejor programa de naves no sigáis mi ejemplo. Armaros de Zarlor Mercenary y alucinad con los decorados, las sombras de los monstruos, los efectos de destrucción, la música, las opciones, los protagonistas, sus artes y su excesiva dificultad. Os daréis cuenta de que la Lynx también sabe matar marcianos.

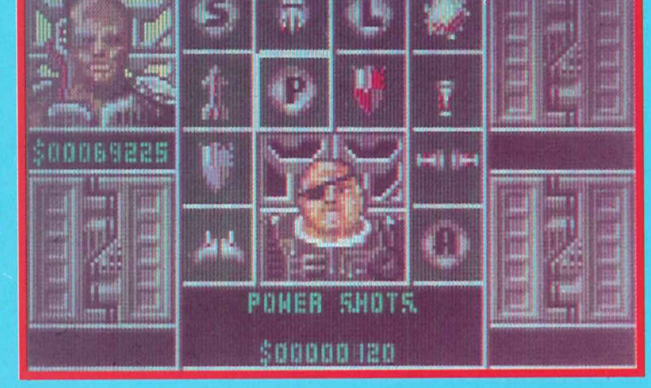
Giancarlo Vialli

Zarlor Mercenary es un masacra-otros planetas de pro. A pesar de todo lo que tenemos visto en este sector tan competitivo de los juegos de acción, este juego de Lynx nos ha impresionado totalmente. No sólo pretende escabullirse de las clausulas fijadas por todos, sino que se esfuerza por presentarnos algo totalmente diferente al acostumbrado láser.

Cuando os pongáis a jugar con el mercenario Zarlor descubriréis con gran sorpresa que tenéis en pantalla a la única nave que es capaz de scrollear vertical y horizontalmente, cubriendo una cantidad de espacio escondido a ambos lados que en ningún otro programa habéis tenido oportunidad de disfrutar.

Pero la apertura de espacios no es la única grandeza que puede exhibir este cartucho. Aparte de los exquisitos gráficos de fondo, casi realistas apostillaríamos, también os sorprenderán enormemente los movimientos y el perfecto tratamiento de la acción.

Una pena que por todo ello la dificultad haya sido elevada a límites inconcebibles y que la jugabilidad deje por tanto un poquito que desear.



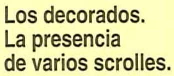
Como en todo buen matamarcianos que se precie, en Zarlor Mercenary no faltan las típicas tiendas en las que podremos comprar todo tipo de armamento y ventajas varias.

LAS PUNTUACIONES


Matamarcianos

EPYX-ATARI
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: Imposible.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6











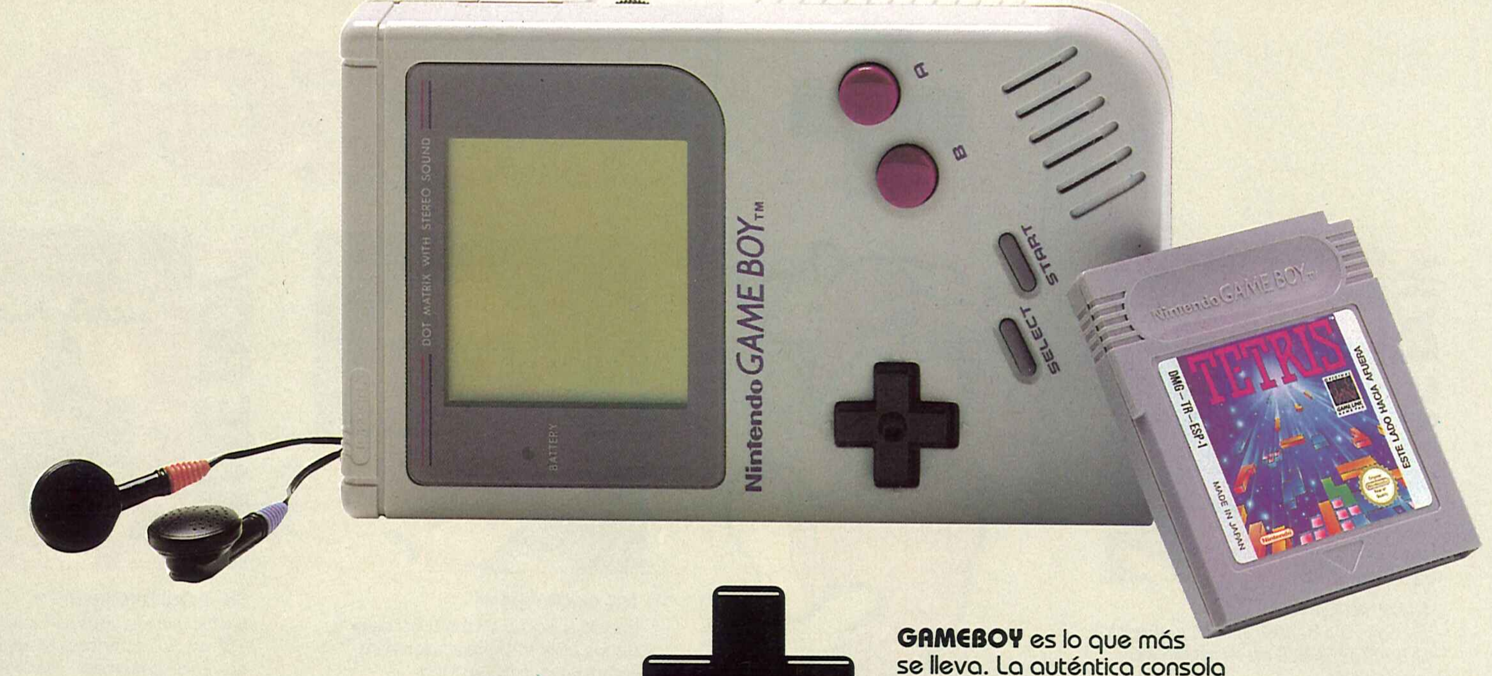


Gráficos	90
Sonido	85
Jugabilidad	70

Los decorados. La presencia de varios scrolles.

La dificultad. A veces lo hace injugable.

80



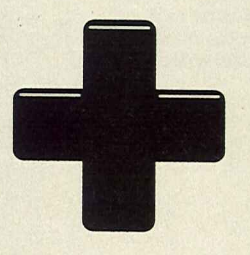
GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.



La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.



LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!

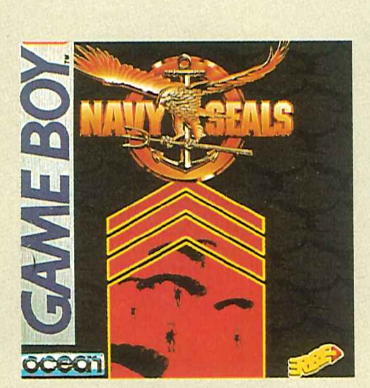




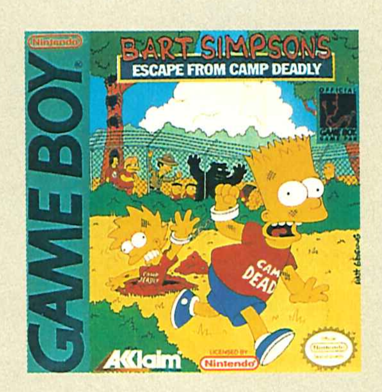
MUCHOS...



JUEGOS



NAVY SEALS™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.



THE SIMPSONS™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.



SHADOW WARRIORS™
Lucha con los nuevos Ninja Gaiden "Shadow." Fuentes de energía secreta, la cuerda "Ninchaku" y el arte de la rueda de fuego te acompañarán.



SUPER R.C. PRO-AM™
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (De 1 a 4 jugadores).



WWF SUPERSTARS™
Experimenta la emocionante acción de la lucha libre de la WWF, desafiando a sus cinco superestrellas.

¿ALGUIE



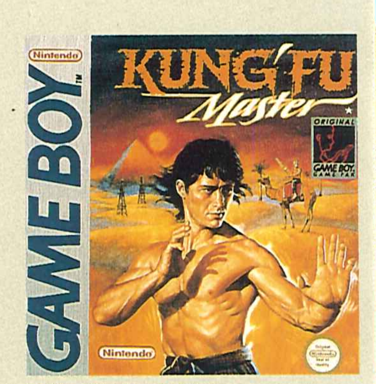
TERMINATOR 2™
El destino de la humanidad está en tus manos, destruye Sky Net y consigue tu objetivo.



MEGA MAN™
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?



CASTLEVANIA™
El Conde Drácula amenaza en tu GAMEBOY. Con tu látigo místico tendrás que superar todas las fases antes del enfrentamiento final.

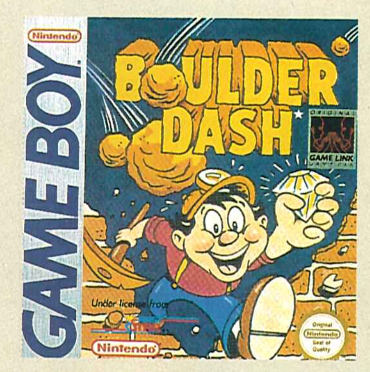


KUNG-FU MASTER™
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por sí mismos armas letales. Domina su técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs."



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

FENOMENALES



BOULDER DASH™
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE™
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



THE HUNT FOR RED OCTOBER™
Tú eres el Capitán Ramius al mando del submarino soviético RED OCTOBER. Tú misión: pasarte a USA. Acción, espionaje y suspense para tu GAMEBOY.





ROBOCOP™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.



DUCK TALES™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



R-TYPE™
Sólo tú, pilotando la Aeronave Espacial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.

GOLF
TENNIS
NINTENDO WORLD CUP
F-1 RACE
SOLAR STRIKER
PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
BURAI FIGHTER DE LUXE
PACMAN
BUBBLE BOBBLE
DYNABLASTER
BOXXLE
KWIRK
NBA ALL STAR CHALLENGE
THE AMAZING SPIDERMAN
CHOPLIFTER II

TURRICAN
DOUBLE DRAGON II
SUPER MARIO LAND
WIZARDS & WARRIORS
GARGOYLE'S QUEST
GHOSTBUSTERS 2
DRAGON'S LAIR
BATTLETOADS
TERMINATOR 2
FORTIFIED ZONE
ELEVATOR ACTION
THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
SOLOMON'S CLUB
DR. MARIO
ALLEYWAY

PROXIMOS LANZAMIENTOS

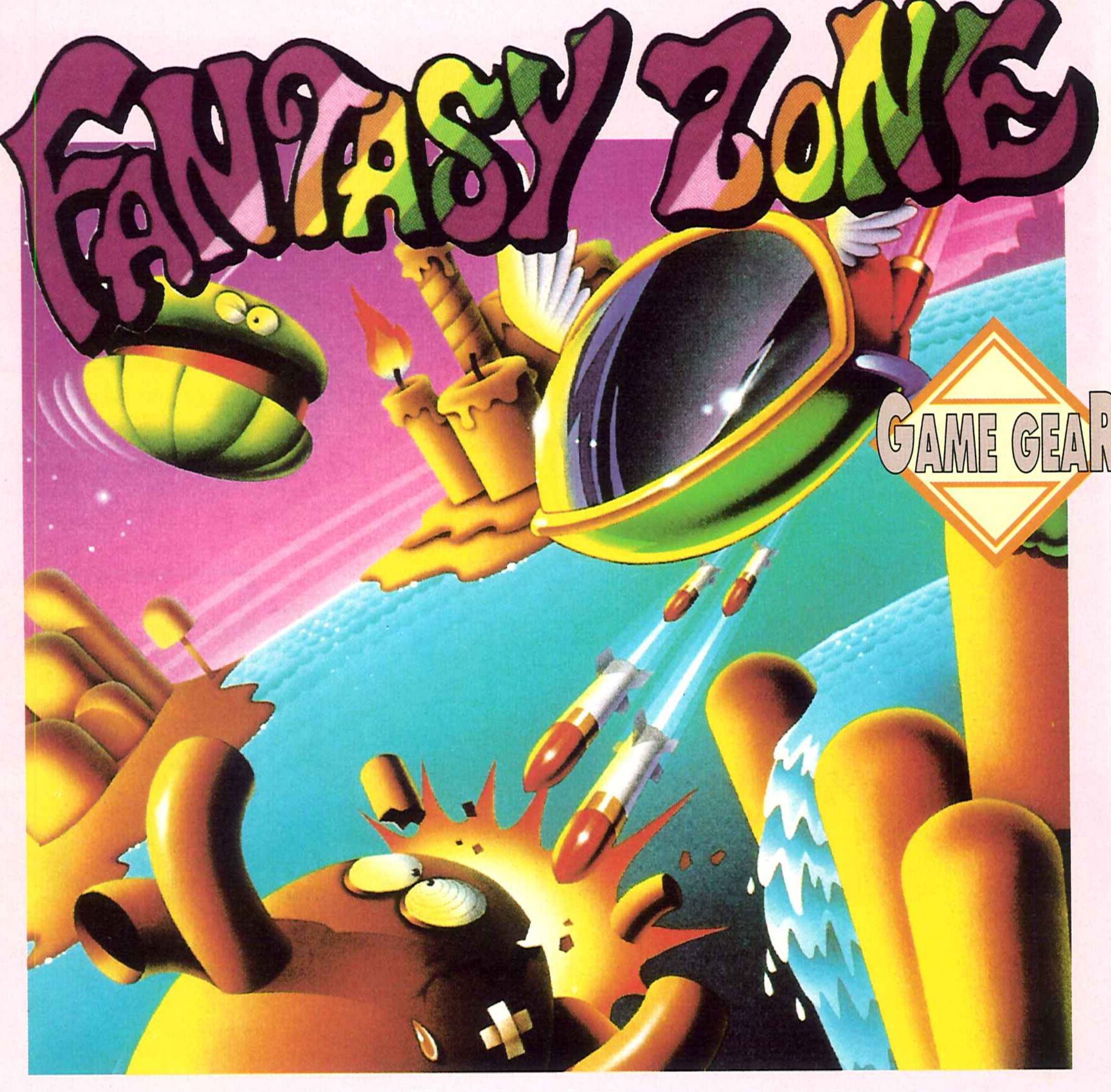
ADDAMS FAMILY
HOOK
TINY TOONS
PROBOTECTOR
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2
SKATE OR DIE
CASTLEVANIA 2
SNEAKY SNAKES
SNOW BROSS
MICKEY MOUSE
PAPER BOY 2
MARBLE MADNESS



ERES UN FENÓMENO

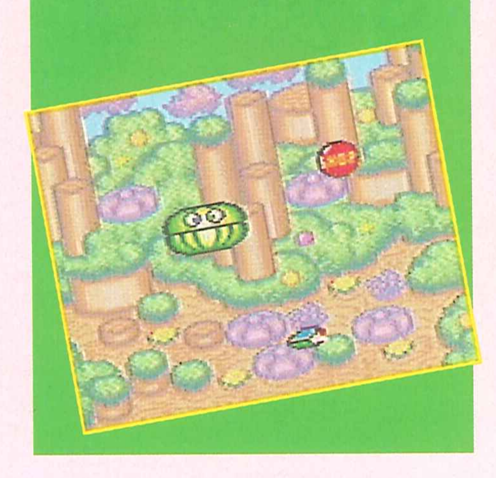
LO MÁS NUEVO

SINFONÍA DE COLORES



Las tiendas colgantes

Como en todo buen eliminamarcianos que presume de serlo, en Fantasy Zone no faltan las tiendas de aprovisionamiento. Aquí el tema consiste en que, cuando alcanzas una determinada cantidad de dinero aparece un circulito rojo (como en la foto) que deberéis recoger para acceder al menú de armas y bonus. ¡Ale!, a armarse hasta los dientes.!



Tu padre y amigos han sido raptados por las buenas hasta que te dignes a rendirte ante mí".

¡¡ Opa, opa senior!!, -gritó nuestro héroe-, y alzando la mirada hasta sus zapatos, se perjuró a sí mismo que no cejaría en el empeño de salvar a todo el que hiciera falta.

Encapuchado y enojado se montó en su nave para luchar contra el imperio que estaba conquistando el mundo a base de salvajadas, tacos y malos modos.

¡¡ Tiembla, Fantasy Zone!! vuestro héroe está al llegar y ni Medon, ni Melón ni Agamenón, se atreverán a difamar en su presencia...'

Otra historia de malos ha irrumpido en nuestra portatilera nipona para hacernos pasar un rato verdulero, (por aquello de los graciosos adjetivos con los que tendremos que propinar a nuestros marcianeros contrincantes).

El juego no presenta numerosas innovaciones, pero resuelve sin complejos un desarrollo puramente matamarcianos, dotado de -¡cómo no!-, innumerables disparos y enemigos que puede dar mucho de sí entre los jugones innatos.

Todo ello se presenta envuelto en un ambiente simpático y de alegres coloridos, que harán mucho más llevadera la ardua tarea de eliminar alienígenas a diestro, siniestro y contramaestro.

HOBBY CONSOLAS

Un juego con color

El Fantasy Zone, de agradable y grato recuerdo para usuarios de la Master, se estrena para la portátil Seguera.

La grandeza y colorido del original ha sido plasmada aquí a la perfección, incluso con alguna mejora que otra, como el aumento de colores, (16 más), la suavidad del scroll y la inclusión de muchas más armas y ayudas que en su primera versión.

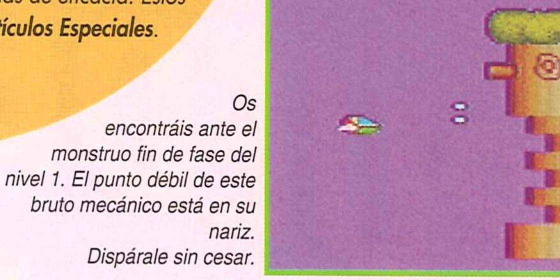
Si quieres surcar el colorista reino del Fantasy Zone en busca de aventuras, emociones y acción sin límites, no tienes más que introducir este cartucho y prepararte para uno de los retos más divertidos y jugables que has tenido ocasión de disfrutar en los últimos meses.

The Elf

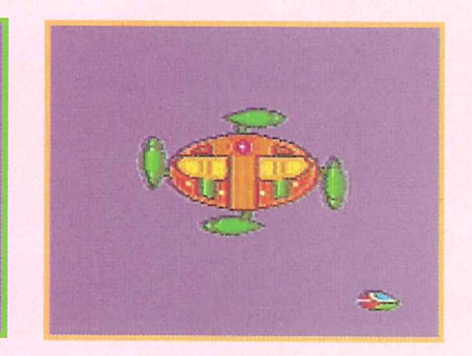
Objetos a "Go-Go"

El surtido de objetos a los que tendréis acceso es enorme, pero claro, el que los consigáis o no depende del número de enemigos que aniquiléis, ya que cuanto mayor sea el número de derribos, mayor será la cantidad de monedas que poseeréis.
Existen cuatro clases de objetos, dentro de los cuales encontraremos diversas escalas de eficacia. Estos son: ***Propulsión, Arma 1, Arma 2 y Artículos Especiales.***





Os encontráis ante el monstruo fin de fase del nivel 1. El punto débil de este bruto mecánico está en su nariz. Dispárale sin cesar.







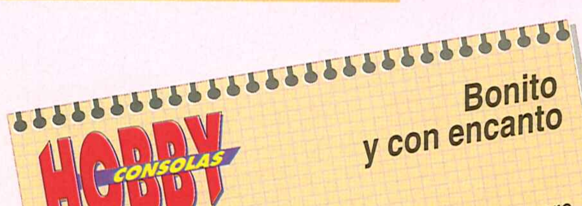
En Fantasy Zone, además de diversión, encontrarás unos escenarios super coloristas plagados de curiosas formas.



Los calderos de judías pintas harán lo imposible por borraros del mapa. Pero no os preocupéis, una buena ración de disparos y ¡a otra cosa mariposa!.







HOBBY CONSOLAS — Bonito y con encanto

Cuando un título llega sin hacer ruido, parece que su degustación resulta incluso más agradable
Lo digo porque con Fantasy Zone ha pasado exactamente ésto. En un principio sorprende por sus excelentes gráficos, con mucho colorido , y por la facilidad/complejidad (a partes iguales) del manejo del "huevecillo volador".
Después, todo es coser y cantar. Animaciones muy buenas y una jugabilidad excelente que permite convertir tu ojo derecho en una mirilla de alta precisión en pos del enemigo en ciernes.
Como decía un desconocido mío "... jugar y degustar, todo es empezar...". Así que no te lo pienses tres veces y a jugar... que son dos días.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7
Dificultad: Un paso hacia adelante... dos hacia atrás.



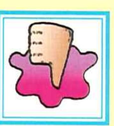

88



Los gráficos y la jugabilidad.

64





Al principio su manejo resulta algo dificultoso.



91

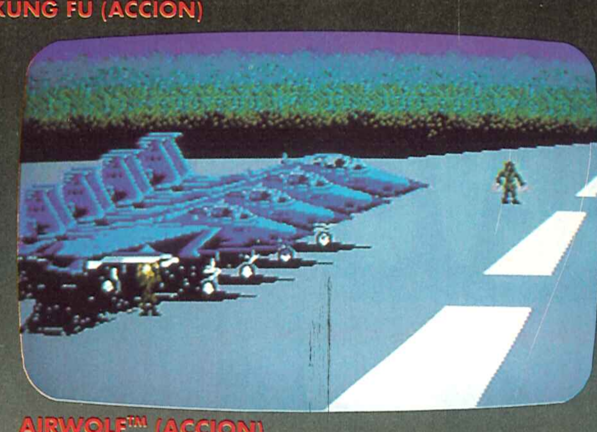
88



¿PUEDES RES
TANTA DIVER

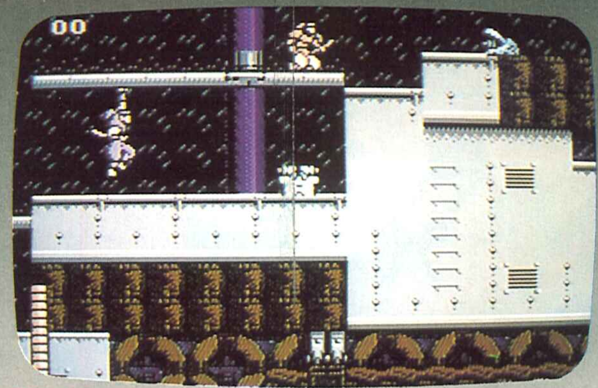


KUNG FU (ACCION)

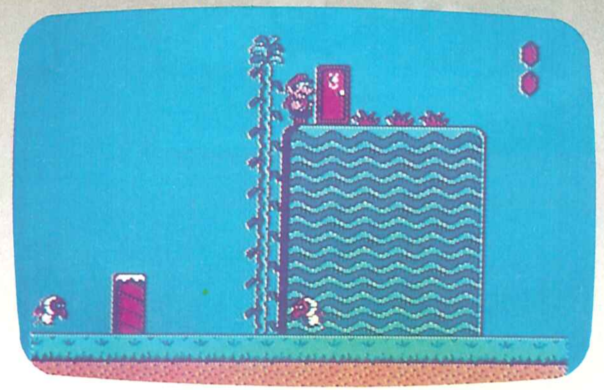


AIRWOLF™ (ACCION)

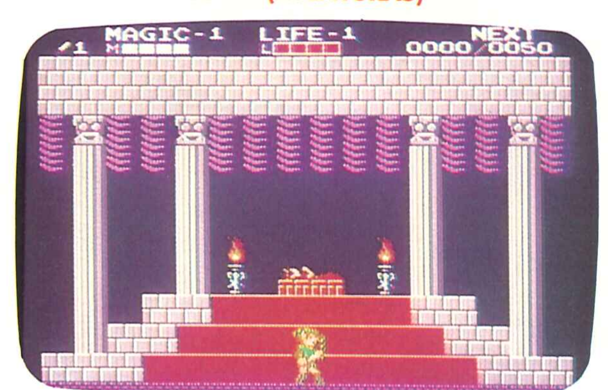
...SISTIR
...RSION?



BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)

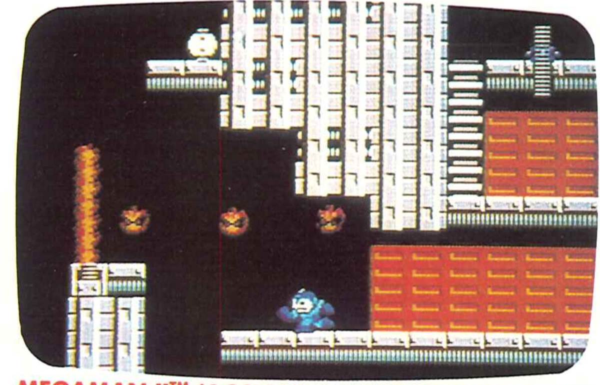


SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)

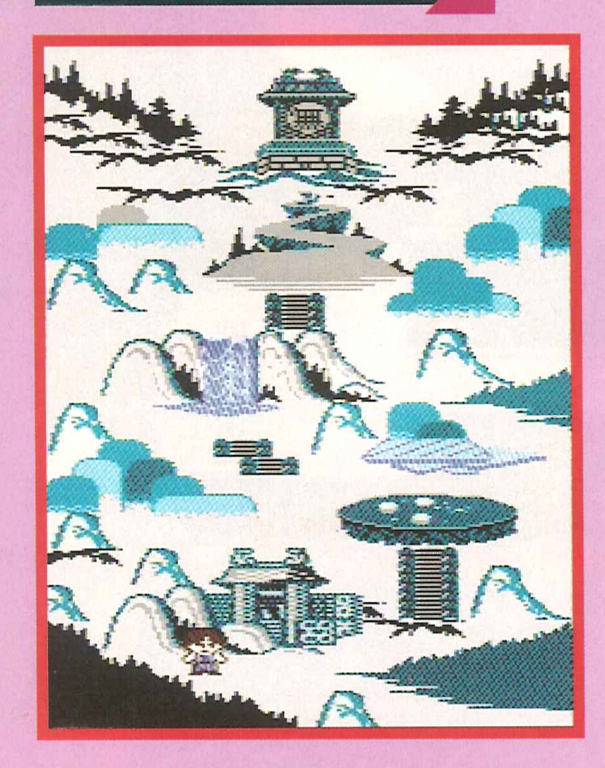
SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)

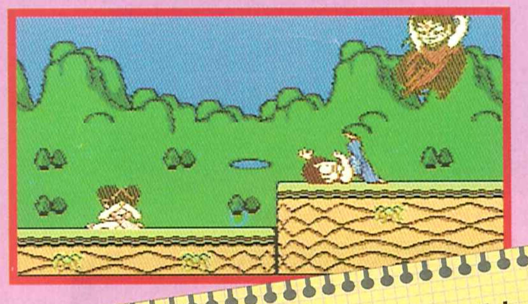


MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)



LO MÁS NUEVO







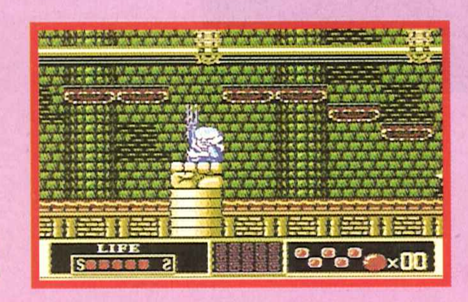
Salta pequeño saltamontes

Jackie Chan es un juego, para empezar, alegre. Aunque su argumento pretenda sumergirnos en una historia de secuestros y maldades mágicas, lo cierto es que tanto gráficos como animaciones reflejan la simpatía a raudales que a muchos otros cartuchos les falta.

La gracia del karateka más famoso de las "pelis" chinas, con permiso de Bruce Lee (o Bruce Li, que también ha hecho unas cuantas), ya le da un 50% de valor al programa de los Hudson Soft. Fijaros si será importante para nosotros este nimio detalle.

El otro 40%, -que no 50 porque no hay juegos de 100%-, lo obtiene la mecánica simplista pero superdivertida por la que se ha optado para dar rienda suelta a la personalidad de este héroe "cabezón".

Jackie Chang no recuerda en absoluto a los típicos programas de kárate y esos combates simulados porque, en realidad, de lucha, ésto tiene más bien poco. Tan sólo lo suficiente como para vestir de algo a este chino melenudo o para no dejar todo abandonado a la suerte del salto y los recorridos lineales.





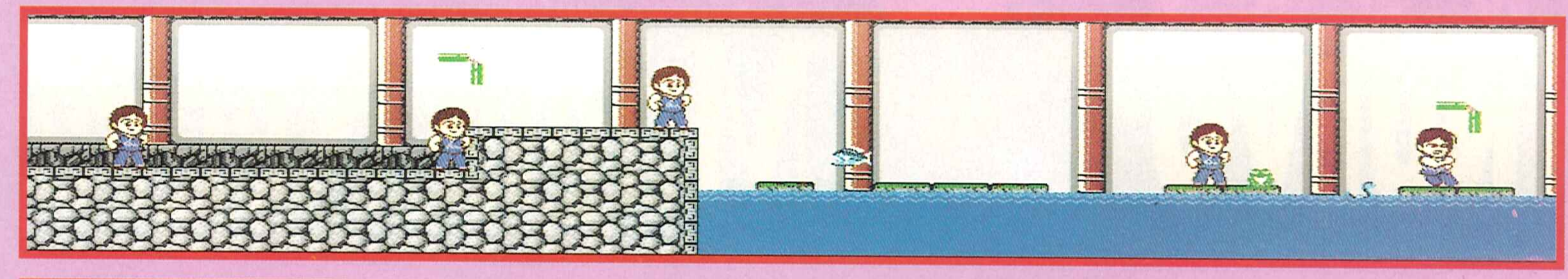
HOBBY CONSOLAS — Una personalidad arrolladora

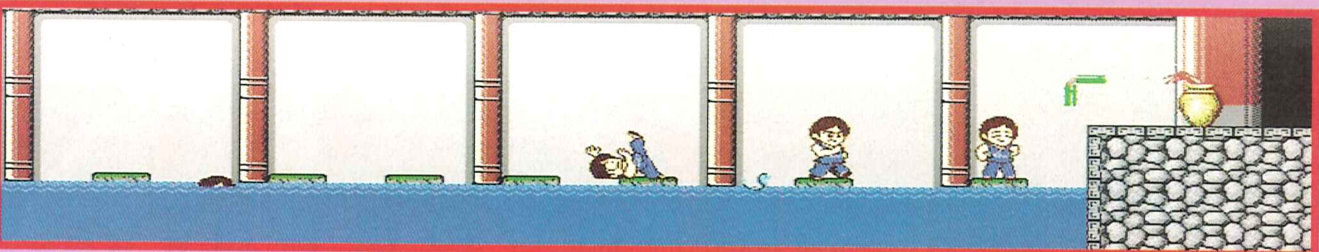
Jackie Chan es uno de esos juegos en los que todo gira alrededor del personaje. La verdad es que no es para menos. ¡Si todos los programadores concibieran protagonistas siempre sonrientes y cuya cara cambia de mueca al golpear a algún enemigo...!

Pero si además, el resto de factores, léase decorados, melodías y adicciones, no quedaran en absoluto marginados, comentaríamos constantemente juegos perfectos en los que la falta de originalidad no importaría un pimiento.

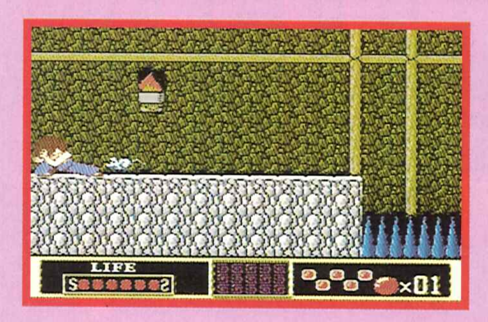
Todo esto ocurre en Jackie Chan, un personaje que me recuerda a Mario, -con algunos años menos pero más grande por el efecto de las vitaminas-, pero con el mismo entusiasmo, ganas de arrasar y capacidad de diversión..

Giancarlo Vialli

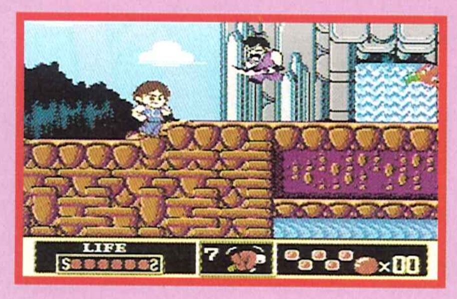




Con este pequeño mapa que os hemos preparado, podéis haceros una idea de cómo son los decorados, o contemplar las divertidas expresiones que pone Jackie en los momentos de apuro.









HOBBY CONSOLAS

"Sencillamente" bueno

Retomando leyendas de artes marciales, Jackie Chan reparte a diestros y siniestros toda una retahila de golpes dignos de cualquier pelicullilla pseudokarateka de a3.

Dotado de avariciosos logros técnicos que reclaman tu atención a nivel gráfico, con unos coloristas diseños llenos de comicidad contenida y unos sonidos musiqueados de buenas maneras, Georgie Dan, digo, Jackie Chan presenta un pequeño "perillo", que es su escasa dificultad.

El cartucho se deja jugar... demasiado, aunque hay que reconocer que posteriormente la cosa se complica y adentrarte en los mundos de las patadas bien dadas resulta un tanto dificilillo.

Corre, vuela y golpea a todo lo que posea un turbante o derivado. De esa manera sabrás lo que és bueno. Muy bueno.

J.L. "Skywalker"

En este cartucho, construido a partir de una base típicamente Mario, encontraréis un desarrollo en la más pura línea de plataformas y, aunque quizás en un principio os sorprenderá el enorme tamaño de los gráficos, no tardaréis en empezar a disfutar aún más con sus decorados tremendamente coloristas.

Por otra parte, os encontraréis de bruces (no Lee), con una obsesión de avanzar contra viento, marea y pesados enemigos, y la cantidad inimaginable de mapas, afrentas y pruebas que deberéis atravesar os harán gozar de pleno.

Un sinfín de grandes personajes, objetos y sorpresas esperan con el mismo entusiasmo a las puertas del cartucho más majo de la Nintendería al uso moderno.



El mundo de Jackie Chan es peligrosísimo. Nunca se sabe qué enemigo puede aguardarte en cada esquina. ¡Vaya, parece que esta vez nos ha salido un hambriento tigre!.

LAS PUNTUACIONES



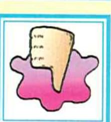
Arcade

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 99
Nº de fases: Unas cuantas
Dificultad: Con la ayuda del maestro.


91


Todo. Personaje y juego.


88


Poco Kárate, pero es lo mismo...


90

90

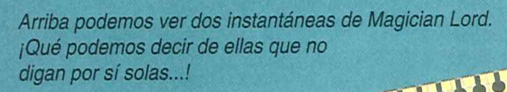
LO MÁS NUEVO

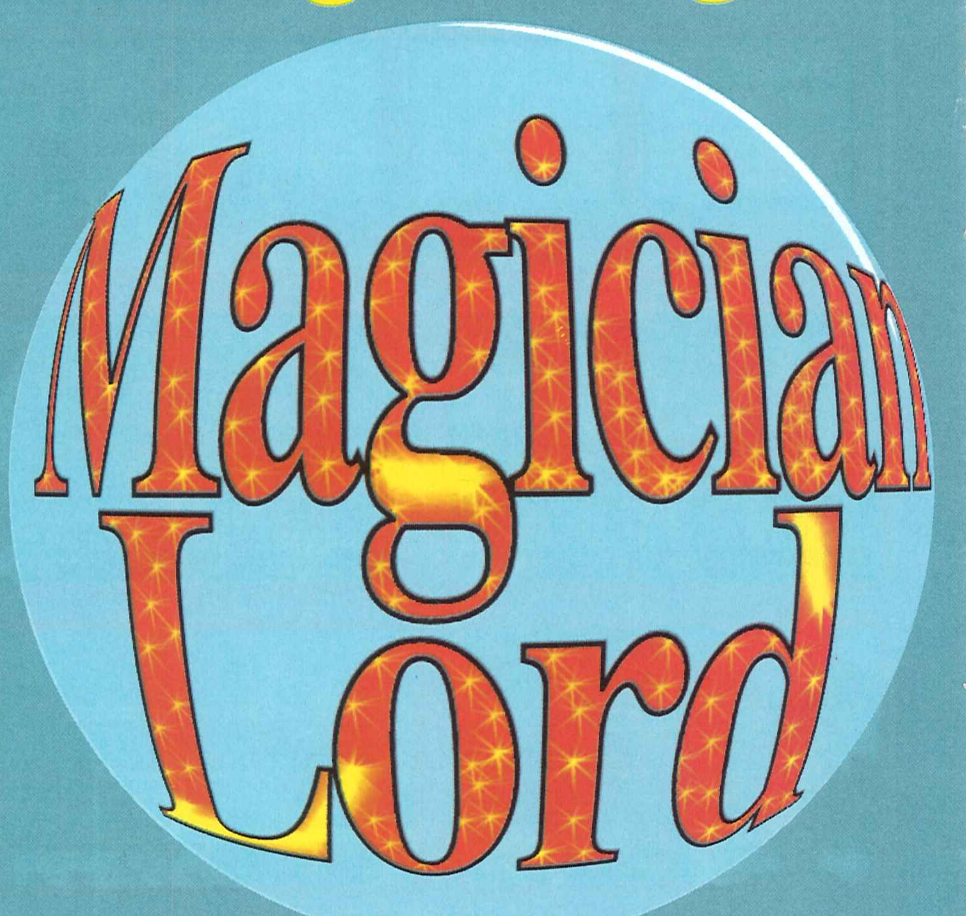
NEO GEO

Magia Negra






Arriba podemos ver dos instantáneas de Magician Lord. ¡Qué podemos decir de ellas que no digan por sí solas...!



HOBBY CONSOLAS

Total, alucinante, enganchante, perfecto.

Magician Lord es el primer juego Neo Geo que ha caído en mis manos, y la verdad es que, debido a su peso específico, me las ha conseguido perforar, descuartizar y aplastar en menos que canta un tulipán repeinado. ¡Qué gráficos, sonidos, enemigos, armas, jugabilidades y movimientos!!!.No os podéis imaginar hasta dónde es capaz de llegar en su periplo por las mentes jugadoras.

La verdad es que tras una experiencia como ésta uno pierde la compostura y suele acabar dándose a las tenebrosas sendas de los delirios hipnagógicos. No os puedo transmitir lo que significa "Magician Lord". Sólo os diré que si con este juego no sois capaces de divertiros es por vuestra condición de inhumanos empedernidos.

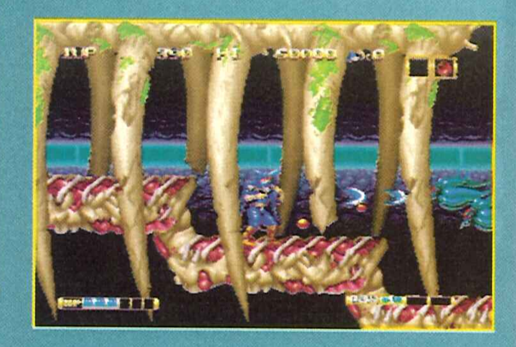
J.L. "Skywalker"

Esta es una historia de magia, brujería y destrucción, donde los poderes del mal son los más poderosos que hayas podido experimentar en tus sueños más salvajes.

Y todo comenzó así. Hace miles de años, en las fértiles y verdes tierras de Gadasius nació un prodigioso ente maligno. Su nombre, Gul Agieze, y su destino, acabar con la pacífica vida del reino, y convertirlo en una especie de averno a su entera disposición y total mandato. Tras varios años de práctica en el arduo y difícil campo de la magia negra, Gul descubrió que había conseguido adquirir el sagrado poder de Leviathan. Por fin, sus manos serían capaces de levantar y despertar al semi dios Az Atous de su pétrea tumba. Una vez hecho esto, los dos gobernarían el reino a su entero y fatal antojo.

Y Gul lo hizo. En una noche de cuarto menguante, enfundado en una satánica capa, el maligno ente lanzó una súplica al oscuro cielo seguida de un trágico lamento. El conjuro estaba hecho, y, de pronto, allí en el horizonte, se empezó a divisar una roja nube, relampaguente y evocadora. El objeto aéreo se acercó a Gul y lo elevó junto a él.

Los seres del infierno habían unido sus poderes, nadie estaba a salvo, nadie se atrevería a enfrentarse al dúo fantasmagórico... ►



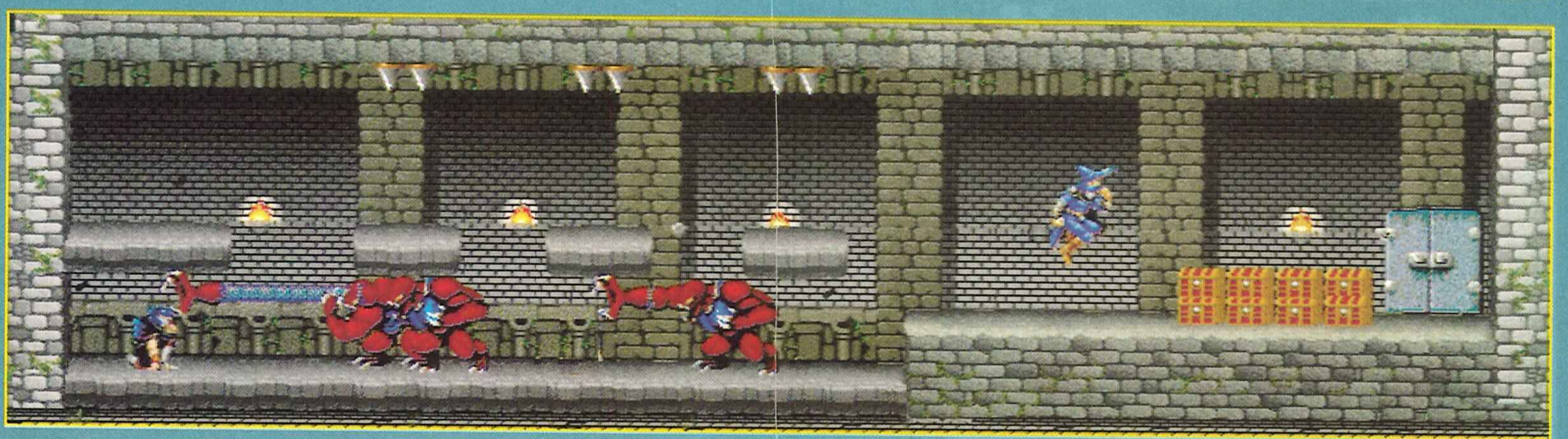



1UP 22190 HI 50000




1UP 900 HI 50000



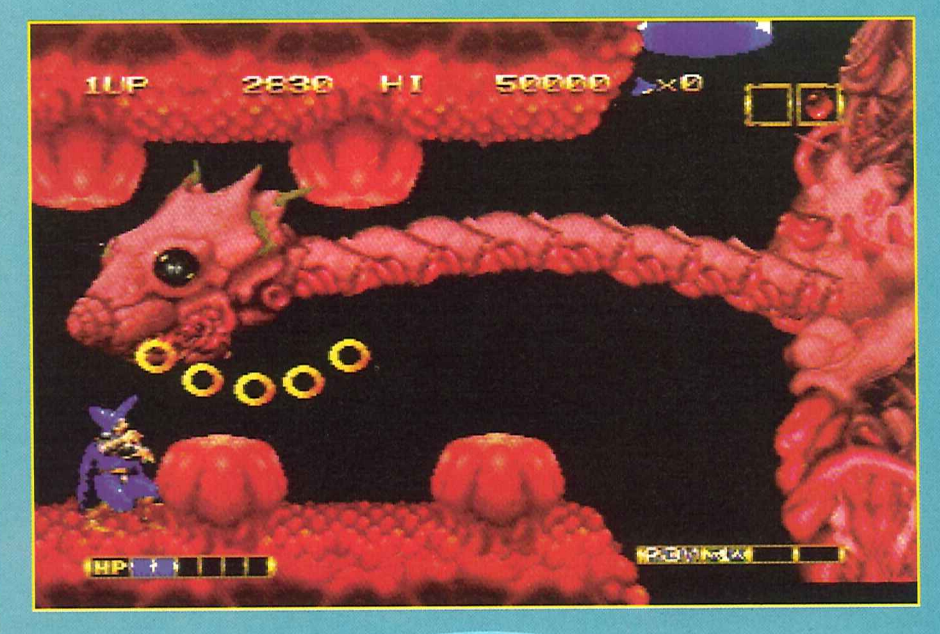








Magician Lord es el primer juego de Neo Geo que analizamos. No podíamos haber empezado mejor.

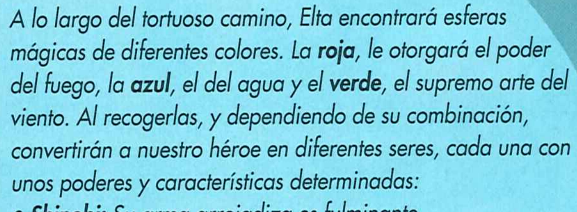












Las esferas del poder

*A lo largo del tortuoso camino, Elta encontrará esferas mágicas de diferentes colores. La **roja**, le otorgará el poder del fuego, la **azul**, el del agua y el **verde**, el supremo arte del viento. Al recogerlas, y dependiendo de su combinación, convertirán a nuestro héroe en diferentes seres, cada una con unos poderes y características determinadas:*

- ***Shinobi:*** *Su arma arrojadiza es fulminante.*
- ***Dragon Warrior:*** *Una potente bocanada flamígera borrará del mapa a los enemigos. Pero es de corto alcance.*
- ***Samurai:*** *Destruye a los enemigos con el poder mágico de su espada plásmica. Alcance medio.*
- ***Poseidon:*** *Su poder es más espectacular que efectivo.*
- ***Raizin:*** *Gran salto pero un poder de ataque débil y corto.*
- ***Waterman:*** *Esta bestial criatura empleará agua hirviendo para atacar a sus enemigos.*



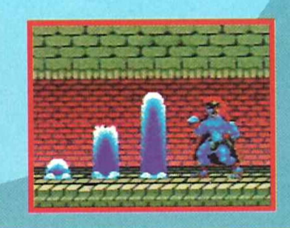












➤¿Nadie?. Sí, por supuesto, había alguien, un valiente caballero en busca de aventuras y del sosiego de la humanidad: el fundador de la estirpe de los Magician Lords.

Y lo que había de acontecer, aconteció: el bien y el mal se enfrentaron en una lucha encarnizada y sin piedad. Tras la letal batalla, las tres fuerzas se precipitaron a un abismo, del cual tan sólo consiguió salir con vida el sagrado creador de la estirpe de magos. El bien había vencido.

El salvador de la humanidad encerró a las imágenes fractales de las malignas criaturas en ocho grandes libros de magia blanca. Mientras estos libros permanezcan cerrados, todo irá bien, pero... ¡si a alguien se le ocurre abrirlos...!

Los siglos pasaron con una tranquilidad y paz increíbles, y el reino de Gadasius olvidó por completo la lejana batalla entre los tres seres. Hasta que un día, una oscura e inesperada fuerza eólica lanzó un gran vendaval sobre todo Gadasius, la torre donde eran custodiados los libros se desmoronó y todos los libros, todos, dejaron escapar su contenido: las fuerzas del mal. De nuevo la epidemia de Gul y Az se extendió por el reino.

Pero la estirpe de los Magician, tiene un nuevo héroe dispuesto a acabar con ellos, se llama Elta y está dispuesto a todo.

Prepárate, Elta, para recuperar cada libro y derrotar al ente maligno que los dos seres crearon para custodiarlo. Prepárate para surcar ocho escenarios llenos de enemigos de fiero aspecto y a utilizar magias increíbles que te otorgarán grandes poderes. Prepárate para vivir la mejor aventura de todos los tiempos.







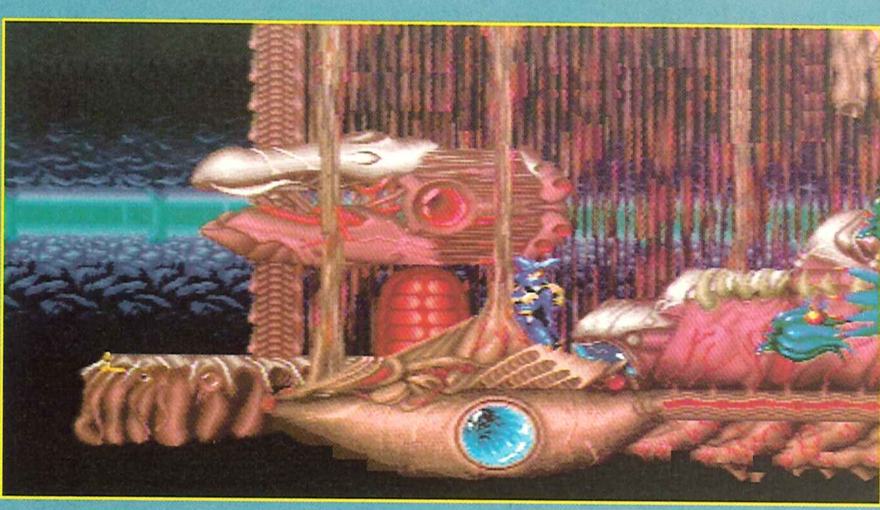








El juego rebosa calidad en todos sus aspectos, pero el referente a los gráficos, roza la genialidad.



HOBBY CONSOLAS

La magia de un buen juego.

La experiencia de jugar con la Neo Geo, -consola a la que hoy también damos la bienvenida a nuestra revista-, no puede ser explicada con simples palabras, sino con imágenes y buenos juegos. Y este Magician Lord es una "pequeña" muestra de ello.

Todo es perfecto, unos suaves scrolles te guiarán por los más bellos y agrestes parajes que hayas visto jamás, una banda sonora de 15 canales de sonido te introducirá en un ambiente increíblemente real...

Todo ha sido creado y puesto en escena sabiamente, para que los usuarios de esta máquina disfruten con uno de los mejores juegos que han pasado por el reino de las consolas.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ALPHA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tan espléndida como el juego.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 7



96



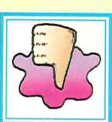
95



94



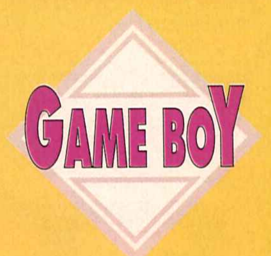
Los gráficos, el sonido, la jugabilidad, los enemigos de fin de nivel..., en una palabra, todo.

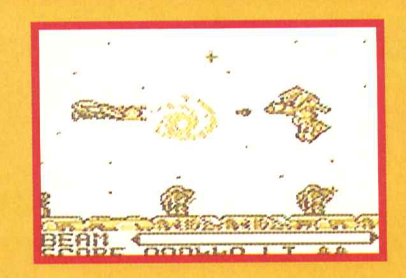


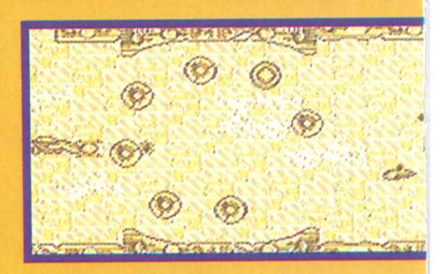
El que no lo tenga no podrá disfrutar de un juego tan perfecto.

95

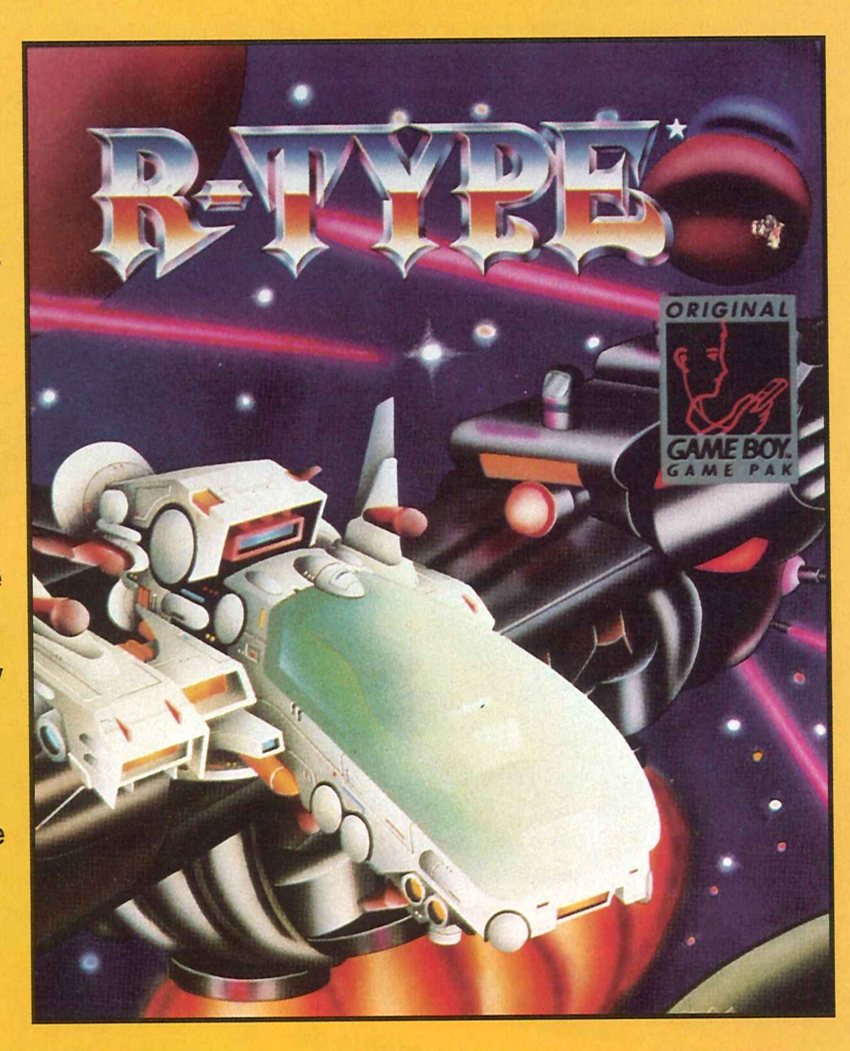
LO MÁS NUEVO







El Regreso de Bydo



El emperador Bydo estaba harto de sumar derrotas frente a las huestes terrícolas, y esto no podía seguir así. Por tanto, después de encomendarse a los dioses malignos de la nebulosa M-30, se embarcó en su crucero estelar y se dispuso a visitar a sus amigotes galácticos con el fin de recaudar impuestos y tropa estelar. Dicho y hecho, en medio año luz, Bydo había conseguido organizar un ejército de élite, formado por más de un millar de naves para custodiar cada zona de su imperio.

Pero la suerte nunca acompaña al mal, y un infiltrado terrestre informó a las fuerzas bélicas de la Tierra los propósitos salvajes del ente gelatinoso. La respuesta no se hizo esperar, y varios prototipos de la nave R-9, salieron en pos de aventuras y buenas causas.

Y una de estas naves, amigo, está reservada especialmente para tí. Con ella podrás hacer uso de las más poderosas armas de toda la flotilla terrestre: cápsulas de potencia, lasers, velocidad extra, ojuelos siderales y un sinfin de armamentos de todo tipo que, con ayuda de tu increíble habilidad, te permitirán "arrasar" a lo largo de seis zonas galácticas literalmente infestadas de naves alienígenas y peligros espaciales.

¡Ánimo, consolega! ¡No hay tiempo que perder!.
Nuestro futuro está en tus manos...

Aumenta el poder destructivo de tu nave

La ultramoderna nave R-9 puede ampliar su simple disparo hasta unos límites verdaderamente devastadores. Para apropiarte de estas suculentas ventajas, tan solo tendrás que abatir una navecillas en forma de ojo que aparecen varias veces a lo largo de los niveles. Unas vez eliminadas, te mostrarán su contenido:

*- **Cápsula de potencia:** te proporcionará un escudo infranqueable. Podrás utilizarla en la parte posterior, en la delantera y un poco separada de la R-9.*

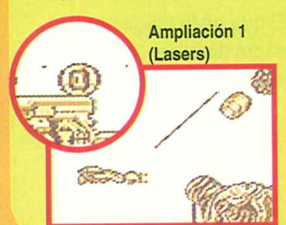
*- **Velocidad:** te será de suma utilidad a la hora de esquivar a tus enemigos.*

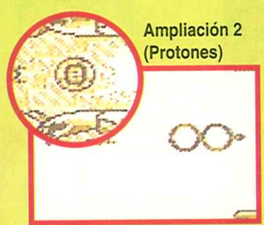
*- **Ampliación 1 (lasers):** tres rayos de carga plásmica surgirán de tu R-9 y traspasarán las naves que circulen por la zona; muy útil para derribar las torretas que se encuentran en los extremos superior e inferior de la pantalla.*

*- **Ampliación 2 (Circulos de protones):** una andanada de circulos metafóricos serán landados por tu cápsula de potencia. Este es el arma más potente de todas.*

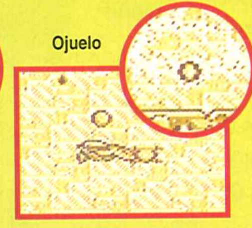
*- **Ampliación 3 (Mostaza estelar):** Este líquido letal y corrosivo recorrerá la superficie sobre la que sea lanzado destrozando torretas y cañones anti aéreos. Imprescindible en el nivel 3.*

*- **Ojuelo:** Puedes coger hasta dos, y te proporcionan un escudo en la parte superior e inferior de la nave.*


Ampliación 1 (Lasers)

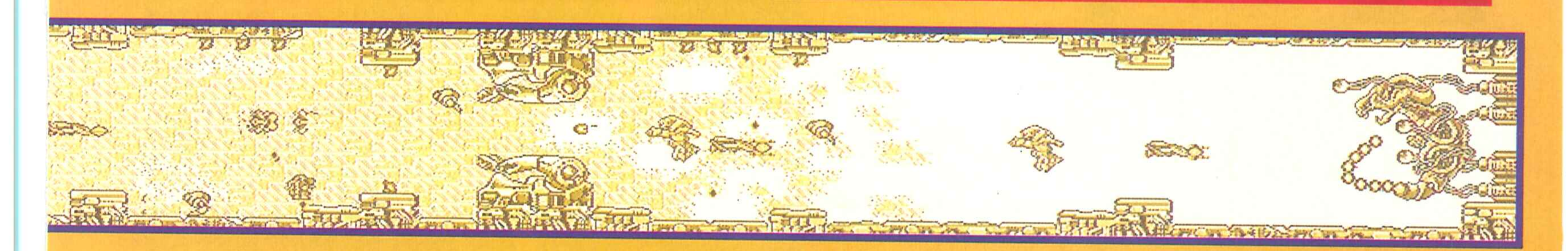

Ampliación 2 (Protones)


Ampliación 3 (Mostaza)


Ojuelo


Cápsula de potencia


Velocidad



HOBBY CONSOLAS — La leyenda continúa

R-type, la leyenda de las máquinas recreativas ha infestado nuestras portatileras de la manera más total, veloz y prodigiosa de cuantas son posibles: a través de la Diversión.

Una reyerta a brazo partido con el resto de versiones que no intimida para nada las aspiraciones grandilocuentes de la Game Boy.

Scrolles impecables/ implacables, músicas trascendentalísimas y muchas, muchas naves que derribar al ritmo enajenado de nuestros disparos.

Una tonelada y media de diversión consoleromaquinera que va a arrasar, con cincuenta envolventes paradigmáticas, los cerebros de los licenciados en pixelometrías verdes.

Una bomba de diversión. R-type al fin y al cabo.

J.L."Skywalker"



La Game Boy ha conseguido albergar de una manera brillante a uno de los mejores matamarcianos de todos los tiempos.

HOBBY CONSOLAS — El R-Type que nos faltaba

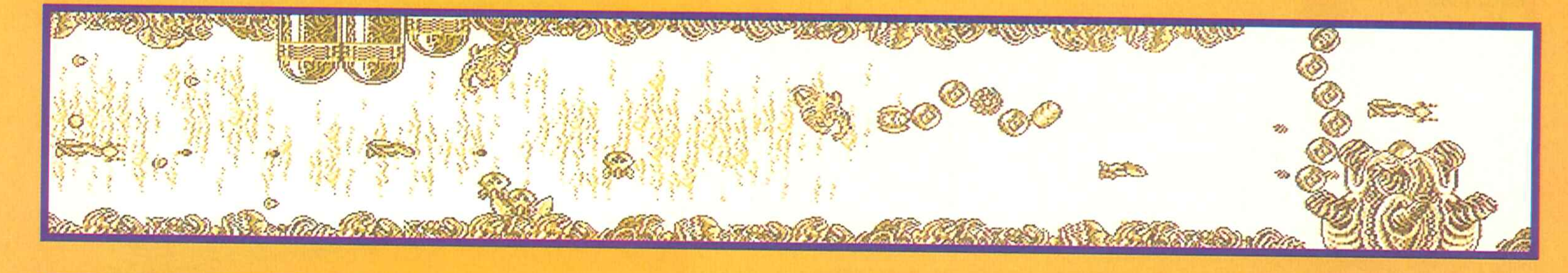
Parecía imposible que la portentosa criatura de Nintendo pudiera albergar el genio y figura de uno de los arcades más perfectos y sagrados de la mitología del video juego.

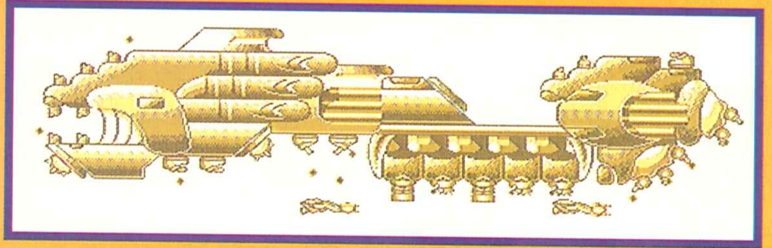
Pero, una vez más, lo ha conseguido gracias a unos escenarios increíbles y fieles al original, a unas musiquillas más fieles todavía y a toda la gracia y desenfreno del mejor mata-marcianos que lleva dentro.

No contentos con esto, además se han incluído todas las armas, los impresionentes guardianes que hicieron famosa la máquina y un scroll de esos que dejan huella y marcan estilo.

Amantes del shoot`em up, este gran juego está dispuesto a sumergiros en la mas emocionante de todas las batallas.

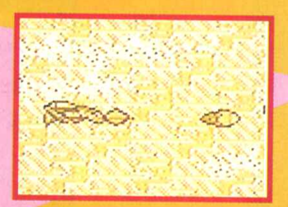
El Consolero Enmascarado





Super-power

Si dejáis el botón de disparo pulsado hasta que el medidor de energía esté a tope, lanzaréis una carga de cebolla líquida que pulverizará a varios enemigos de una vez y eliminará en cuestión de segundos, a los más grandes. ¡Güai!.



LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

B.I.T.S. + IREM
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y necesaria.

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 6





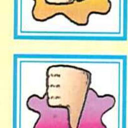
88

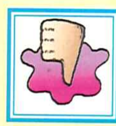
86

93



Ha logrado captar e incluir casi todas las características de la mítica recreativa de Irem.

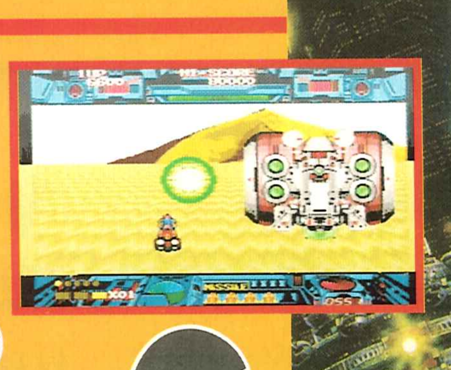


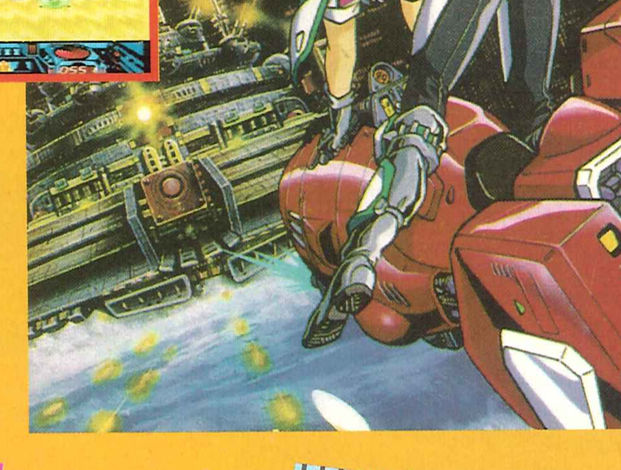


Que falten dos niveles de la versión original.

90

LO MÁS NUEVO







Burning Force

Ni fuego, ni fuerza

Antes de empezar a decir nada sobre Burning Force queremos que leáis la siguiente definición. Arcade repetitivo: dícese de aquel juego de acción que ofrece lo mismo al principio, al final y en medio, y que, además, no se corta nada en seguir constantemente un planteamiento único.

Hecha la aclaración, encasillemos al último arcade marca Mega Drive en el lugar que le corresponde, ¡habéis acertado!, es el buque insignia de los Arcades Repetitivos.

La cosa no tiene más secretos. Y si queréis enteraros de más cosas no tenéis ni que mirar el manual, es aún mucho más simple que el juego -¿cómo debe ser entonces...?

En cuanto al juego, todas las fases son exactamente iguales: nuestra nave, unos enemigos que «van viniendo» y un par de objetos en plan mejoras de armas. Al fondo, un raquítico decorado que puede oscilar según la fase en que nos encontremos, pero que en ningún caso llegará a impresionarnos. El resto es disparar, evitar que os desintegren y no dejar que el suelo oscilante os maree.

Jamás habíamos jugado a algo que además de aburrido nos mareara. Ya conocemos la sensación. Y es irrepetible.

HOBBY CONSOLAS

¿Han visto una secuela por aquí?

Yo sí. Y bien grande. Se llama Burning Force y me ha puesto auténticamente nervioso. Que ¿porqué?. En primer lugar porque utiliza como base a un programa de nombre Space Harrier que es de mi absoluta devoción, en segundo lugar porque lo destroza con gran rostro y descuido, en tercer lugar porque funciona a partir de un esquema tan soso como repetitivo en el que ni los enemigos, en cuarto lugar porque me parece más fácil que quitarle un piojo a un calvo, y en quinto, y último, y no me estoy pasando, porque ni siquiera los controles han sido afinados. Y es suficiente.

Giancarlo Vialli







Como véis, el parecido de los gráficos de este juego con los del mítico Space Harrier es, podríamos decir, excesivo.

LAS PUNTUACIONES

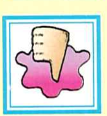

Arcade

NAMCO/SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4 Areas
Dificultad: Un caramelo a la puerta de un colegio.


78


El scroll y algunos gráficos aislados.

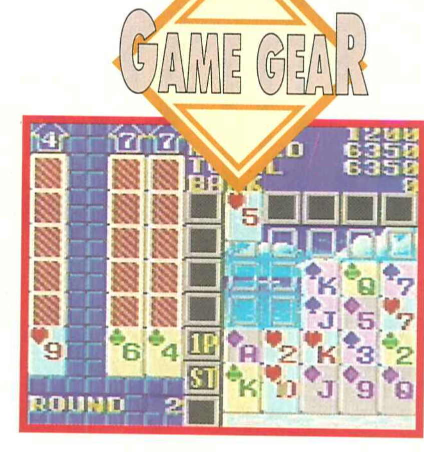

60


El suelo invariable y la escasez de ideas.


76



SOLITAIRE POKER



Un extraño poker



Bienvenidos al casino, señores. ¡Qué va a ser?, ¿ruleta? ¿black jack? ¿poker, tal vez?... Acudan a la mesa y acomoden sus traseros porque el crupier está listo para repartir las cartas. ¿Ya?. Perfecto. Antes de que comience la partida me gustaría explicarles unos pequeños detalles. Para empezar, el poker que se juega en este recinto no es seguramente el juego de cartas que ustedes acostumbran a disputar. Es más bien una especie de solitario en el que pueden competir hasta dos personas. La partida se desarrolla en una Game Gear -lo que hace la técnica- y será ella la encargada de dar cartas, cortar y, en definitiva, adoptar la postura neutral. ¿Van comprendiendo?

La mecánica de juego es muy sencilla, aunque un poco extensa para explicarla en estas líneas. A grandes rasgos les diremos que, en cualquier caso, la explosiva mezcla entre el solitario, el poker y las cuatro en raya, dan como resultado un juego entretenido que será bien aceptado por los nostálgicos de los naipes.

Señoras, caballeros... Cuando ustedes digan la máquina se pondrá en marcha y comenzará a repartir alegremente rombos, picas, corazones y tréboles.

¡Suerte!. La van a necesitar.

Solitaire Poker puede ser cualquier cosa menos un juego de póker. Sin embargo, como solitario no está nada mal y la verdad es que esta original idea resulta divertida.



Solitario sí, poker, poco

El póker solitario de la Game Gear no es que venga a revolucionar el mundo del naipe, pero no cabe duda de que introduce ciertos elementos sumamente interesantes. Por ejemplo, decorados de fondo, variación de las reglas habituales -o cómo convertir un póker en las cuatro en raya- , inclusión de un segundo jugador, la idea arcadiana de pasar de fase o la reconstrucción de valores sustituyendo el dinero dpor los puntos.

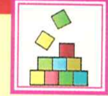
Como ya habréis advertido, Solitaire Poker no tiene mucho de poker, por aquello de competir con la cara impasible, pero no sabéis hasta qué punto puede divertir, enganchar y sorprender.

Giancarlo Vialli

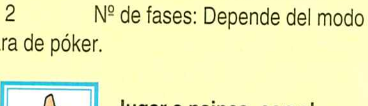


Los gráficos del juego, lógicamente, no se prestan a excesivos lujos, pero cumplen perfectamente su cometido y están a la altura de las circunstáncias.

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia



FACE-ASCII
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Pon cara de póker.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Depende del modo



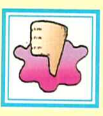

78



Jugar a naipes, con el único reto de divertirse.




70



Esto de póker tiene más bien poco




75



76

LO MÁS NUEVO

GAME BOY

DAVID CRANE'S THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

STARRING A BOY AND HIS BLOB

El Rey de las GOMINOLAS

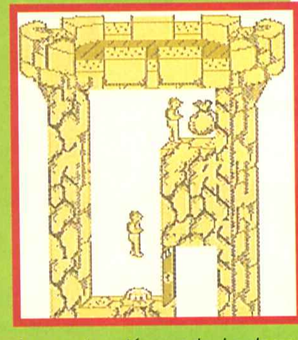
El reino de Blobolonia había vivido uno de los sucesos más trágicos de los últimos tiempos, el rapto de su princesa, Blobette, por parte del hechicero Antagonius.

Blob, la gominola y habitante insigne del reino, avisó a su colega Earth Boy y emprendieron el largo y azaroso camino hacia el castillo donde se encontraba encerrada la princesa. Pronto llegaron a las inmediaciones de la fortaleza, atravesaron el puente levadizo y...

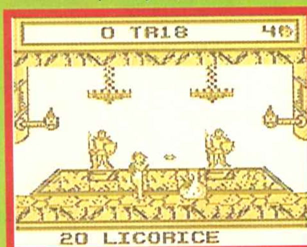
Blob y Earth tendrán que abrirse paso a través del laberinto mediante el uso de gominolas. Sí, habéis oído bien. Earth puede transportar caramelillos gomosos, de hasta 14 sabores diferentes, y dárselos a Blob.

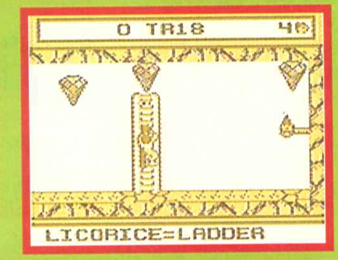
¿Y qué tiene esto de especial?. Mucho, consolegas, mucho, pues cada sabor convierte a Blob en un objeto diferente: una escalera, un paraguas, un trampolín... que les permitirán, utilizados convenientemente, ir sorteando los diferentes obstáculos del castillo.

Y este es el objetivo del juego: retar a tu inteligencia y poner a prueba tu memoria. Todo ello, por supuesto, divirtiendo todo lo posible.



La puerta está cerrada. Le damos a Blob una gominola, se convierte en trampolín y ...¡a saltaaaar!





HOBBY CONSOLAS — Pensar también puede ser divertido

Aunque en un principio os pueda asustar este jueguecette del Blobette, poco a poco iréis descubriendo el saborcillo y gustillo de esta entrañable aventura, complicada y divertida a la vez.

Experimentar y experimentar con Blob y las gominolas se convierte en una tarea realmente entretenida y que obligará a tus células grises a esforzarse más de lo normal con el fin de conseguir atravesar el inmenso castillo de Antagonius, plagado de laberintos realmente endiablados y fosas mortales.

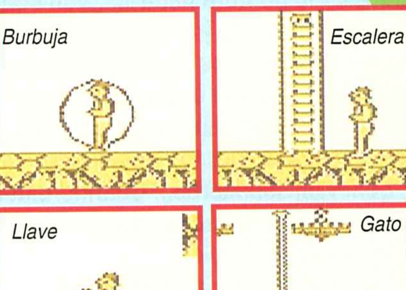
Un juego que gustará a unos, asustará a otros pero que, tras unas cuantas partidas, meterá a todos de lleno en un mundo curioso e inóspito.

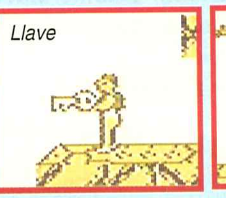
The Elf

Sabores y formas

He aquí una pequeña pero útil lista de las gominolas y los objetos en que Blob se transforma al comerlas, y que deberás utilizar con astucia.

Licorice: *escalera.*
Vainilla: *paraguas.*
Tangerine: *trampolin.*
Root Beer: *cohete.*
Strawberry: *puentecillo.*
Cola: *burbuja.*
Coco: *coco lanzable.*
Apple: *gato hidraulico.*
Honey: *colibrí.*
Ketchup: *no hace nada.*
Lime: *llave.*
Punch: *agujero.*
Mint: *hielo.*
Banana: *Monkey wrench.*







LAS PUNTUACIONES



Aventura

ABSOLUTE ENTERTAINMENT Nº Continuaciones: 0
Nº jugadores: 1 Nº de fases: Un gran castillo
Dificultad: Tendrás que experimentarla. Mucha.







Un buen reto para la inteligencia.






Los gráficos y la paciencia que hay que tener.







TODAS LAS CONSOLAS SEGA ESTAN DE ENHORABUENA

UN RELOJ SONIC DE REGALO CON CADA CONSOLA.

Ha llegado " La Hora " de adquirir tu Videoconsola SEGA en los Centros Comerciales de " El Corte Ingles ".
Porque ahora y durante todo el mes de Mayo, al adquirir una MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR, recibirás el regalo de un fabuloso Reloj SONIC.
Para que hagas de tu tiempo todo diversión.

Promoción válida desde el 1-5-92 hasta fin de existencias



SOLO EN :

El Corte Inglés

GAME GEAR

Entre el guerrero y el sabio

AX THE BATTLER

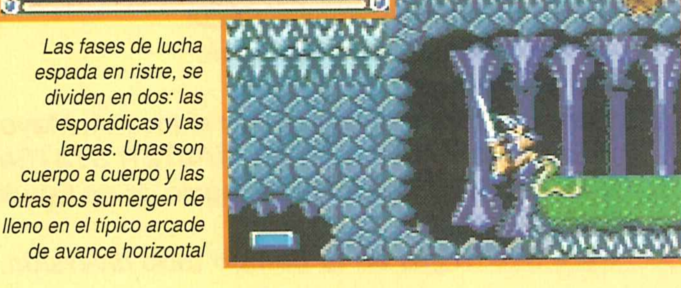
Para protagonizar la que va a ser la tercera búsqueda del hacha, los expertos han elegido al guerrero Ax, -el espigado del Golden Axe-, porque han deducido con acierto, que es el personaje idóneo para demostar las buenas artes de batalla que la Game Gear es capaz de ofrecer.

La misión que le han encomendado, sin embargo, tiene poco que ver con las anteriores, ya que combina en desproporcionadas cantidades el arcade de espadas y el género de la aventura, abundando mucho más éste último. En este ambiente, Ax tendrá acceso a tres tipos de interacción: la de la charla con otros personajes, la de la utilización de objetos y la de investigación del terreno. ¡Vigilad al guerrero durante todo el recorrido para que no se le pase ningún texto u objeto de los varios miles que aparecen!.

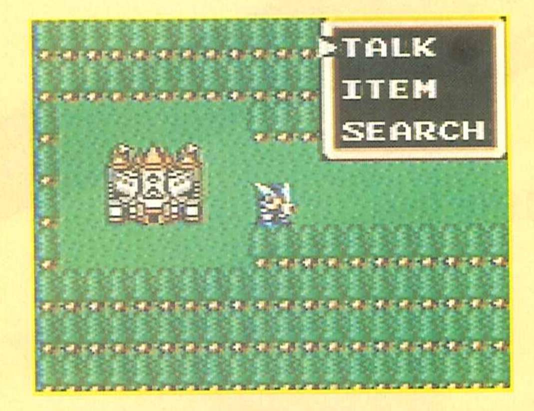
Sin embargo, los amantes del mandoble que no pierdan las esperanzas, pues, a medida que avancemos por los bosques, irán apareciendo guerreros que nos obligarán sin excusas a afrontar el combate cuerpo a cuerpo, el arcade lineal, horizontal, puro, con sabor a lo de siempre, que es, al final, lo que puede dejar un mejor recuerdo.

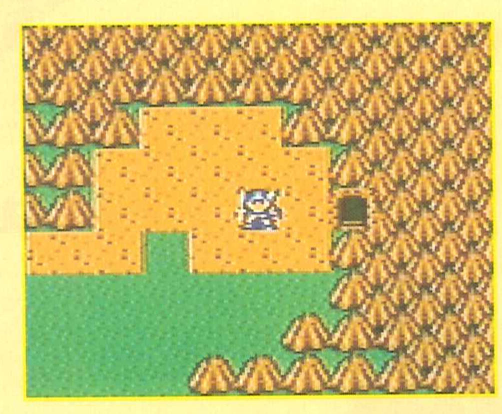


Aunque Ax the Battler rescata alguna que otra lucha del legendario Golden Axe, no os encontráis en realidad ante ningún programa especial para dominadores de la espada.



Las fases de lucha espada en ristre, se dividen en dos: las esporádicas y las largas. Unas son cuerpo a cuerpo y las otras nos sumergen de lleno en el típico arcade de avance horizontal







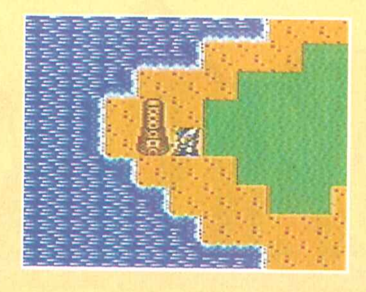
¿Leyenda?¿secuela? Ni una cosa ni otra

Desafortunada, muy desafortunda la variación del convencional Golden Axe. Se ha intentando mezclar lo que nunca será soluble y los resultados saltan a la vista. Ni role ni arcade. Y lo que es role y lo que es arcade, son igual de malos por no prestar atención ni a lo uno ni a lo otro.

Además se han exigido básicamente lo mismo para las dos cosas y en ningún caso se puede tratar igual un escenario aéreo de miras simples que un arcade lineal que pretende enganchar y adiccionar a base de acción y buenos gráficos. Esto jamás podrá ser Golden Axe, aunque el epitafio de leyenda quiera darnos a entender algo.

Entretenido para novatos. Gracioso, sin embargo, a veces.

Giancarlo Vialli



Ax no dejará de comunicarse con nosotros a través de una serie de textos que nos meterán en situación.



¡¿Pero ésto qué es?!

Vaya cartuchito que se han marcado los colegas de Sega. Bajo un atrayente titulillo y un subtítulo más atrayente todavía, nos presentan un juego rol-arcade, parte-cráneos de poca monta y peores modales.

¡Ay!, prepárate para ver los gráficos más variables y extraños del momento, desde insignificantes protagonistas en fases roleras hasta semi bellos enfrentamientos patriarcales a gran tamaño. Pero no esperes encontrar nada más, a parte de una música verbenera y atorrante, un desarrollo fugaz y aleatorio y una jugabilidad espasmódica y más que dudosa. Si buscas las excelencias y virtudes de la sagrada leyenda maquinera, en este revoltijo de bits, no las encontrarás jamás.

The Elf

¿Quién dice que los programas para consola son caros?. Pues no lo son tanto, porque algunos ofrecen dos por uno. Fijaos en Ax. Tan pronto se pone en plan pequeño, como se estira y se lía a pegar espadazos, olvidándose de todo lo que había hecho antes.





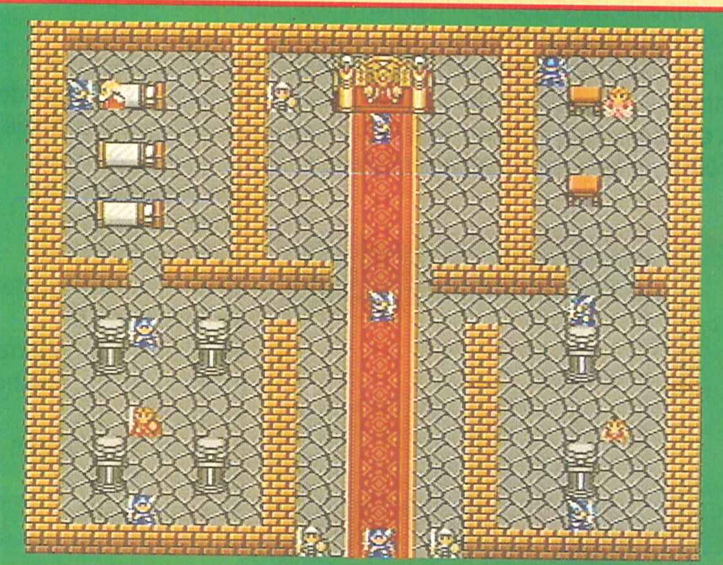








Al mejor estilo de las aventuras y juegos de role, nuestro poco bélico hombre debe dedicarse a investigar palmo a palmo el terreno que pisa. A veces, entre los cerdos, se pueden encontrar cosas de mucho valor. O dentro de las casas..

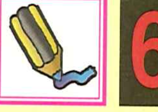


LAS PUNTUACIONES



Arcade/Role

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: No excesiva.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Ni flowers.





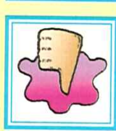




Gráficos	60
Sonido	60
Jugabilidad	56



Los combates



La mezcla de arcade y aventura, no convence.

59



WINTER CHALLENGE





Mini Olimpiadas sobre la nieve

HOBBY CONSOLAS — ***Digno de medalla***

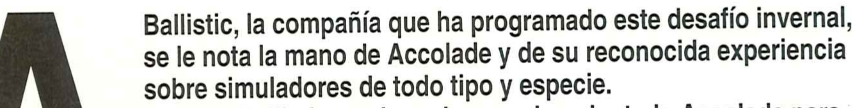
Cabales desarrollos con pruebas bien buscadas, -y realizadas-, y múltiples opciones, son las características más firmes que nos presenta Winter Challenge.

Lo primero que sorprende, y quizás agrada, es su perspectiva tridimensional con gráficos vectoriales que, con unas aproximaciones algo más que bien hechas, nos asaltará a la velocidad del Yeti en todas y cada una de las Olimpiadas invernales en las que queramos participar.

Algo brusco (léase poco suave) para nuestras médulas y neuronas, aunque ilimitadamente bien concebido y plasmado en el pixel pantallero.

Bueno sin lugar a dudas, divertido con mayor seguridad y nevado sin discusión.

J.L. "Skywalker"



A Ballistic, la compañía que ha programado este desafío invernal, se le nota la mano de Accolade y de su reconocida experiencia sobre simuladores de todo tipo y especie.

Normal, Ballistic es el nombre que ha adoptado Accolade para trabajar en Mega Drive. ¿Que no lo sabíais?. Da lo mismo. Os habríais dado cuenta vosotros mismos al comprobar las características del cartucho, es decir, despliegue técnico irreprochable y cierta monotonía en el desarrollo, elementos que esta prestigiosa compañía ha venido generalmente imprimiendo a sus títulos. Y Winter Challenge no iba a ser diferente.

Con este título se ha intentado recrear una olimpiada invernal compuesta por ocho pruebas fielmente realizadas, entre las que podemos encontar las típicas de descenso, saltos o slalom, y otras más originales como el bobsleigh o el patinaje de velocidad. La cosa no tiene muchos más misterios. Un buen juego de nieve, con presentaciones espectaculares y un apaño deportivo un tanto lejos del caracter verdaderamente esquiador que debería haber exhibido. Mucha simulación, poca competición. Pero en general bastante, bastante válido.



Una de las pruebas más variadas es el biathlon, donde deberemos combinar nuestra habilidad esquiadora con nuestro pulso firme.



Las 8 pruebas

DOWNHILL: EL DESCENSO MÁS GIGANTE
El descenso a tumba abierta es una prueba sumamente arriesgada que toma de la velocidad todas sus características. Necesita reflejos, valentía y mucha, mucha pericia.

LUGE: BOBSLEIGH A UNO
Se trata de una carrera Bobsleigh con un sólo participante y un medio de transporte diferente, dígase una vil tabla con esquíes y sin protección alguna. En Winter Challenge la cosa ha quedado muy aparente gráficamente aunque algo lenta.

CROSSCOUNTRY: CORRER SOBRE LA NIEVE LISA
El crosscountry es la prueba más larga, aburrida y pesada que tendréis oportunidad de jugar. Vocación de machacateclas (A,B,C) sobre una animación excelente.

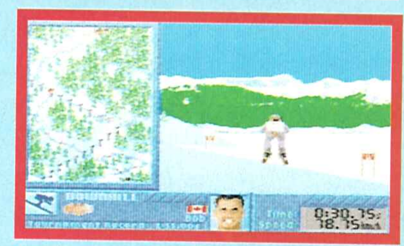
BOBSLED: TODO CONOCIDO YA
Si habéis leído lo del Luge, ya podéis ir haciéndoos a la idea. Esta vez son dos personas, aunque sigue siendo igual de fácil pegársela.

SPEED KATING: POR FIN ADICCION
Rápida, ágil, adictiva y muy divertida, no es sin embargo estirada a nivel gráfico, aunque a decir verdad nos quedamos con lo primero.

GIANT SLALOM: SORTEANDO BANDERAS
El slalom es la prueba más competitiva y dura a la que nos tendremos que enfrentar. Todo podría haber quedado muy bien si no llega a ser por el tamaño reducidísimo de la pantalla.

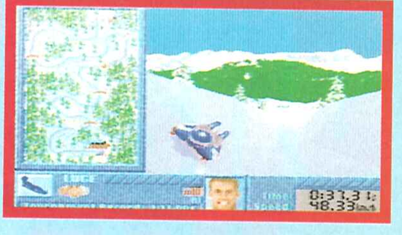
BIATHLON: MÁS QUE UNA SIMPLE CARRERA
El Biathlon mezcla la resitencia física con el reclamo a la puntería armamentística que siempre viene bien. Utiliza la táctica de machacar las teclas, si bien permite el descanso de disparar contra la diana que se presenta en algunas partes del recorrido.











HOBBY CONSOLAS ¿Técnica o diversión?

En juegos marcados por la presencia de varias y variadas pruebas, resulta muy difícil mantener una emoción uniforme.

En Winter Challenge la nieve y la técnica se lo han llevado todo. Escenarios blancos isométricos, repeticiones perfectas y muy buenas presencias, vamos, de diseño. Pero... ¿dónde han dejado la emoción?, ¿para quién han resevado la adicción?, ¿cambiarían todo el despliegue técnico por sólo unas buenas horas de diversión?. Me planto en el brete y no sé qué desciros.

Decantarme por una u otra cuestión no debería dejar de lado a ninguna de las dos, ¿porqué entonces me obligan a elegir?. Apuesto por la diversión con mucha, mucha técnica y el desafío invernal no me llega a convencer... del todo.

Giancarlo Vialli



En Winter Challenge predomina la calidad técnica, y las pruebas alcanzan un gran realismo.



Todas las puebas mantinen una presentación similar en la pantalla: a la izquierda, el escenario del evento, abajo, el rostro del deportista y marcadores variados, y a la derecha... el juego.



En cierto tipo de eventos, como el del bobsleigh, será prácticamente obligatorio mirar continuamente el mapa que se presenta a nuestra izquierda. De lo contrario...

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

BALLISTIC
Nº jugad.: 1 a 10, no simult.
Dificultad: Amplia por la escasa perspectiva.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 pruebas





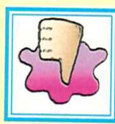








La técnica, inconmensurable: animaciones, movimientos, gráficos...

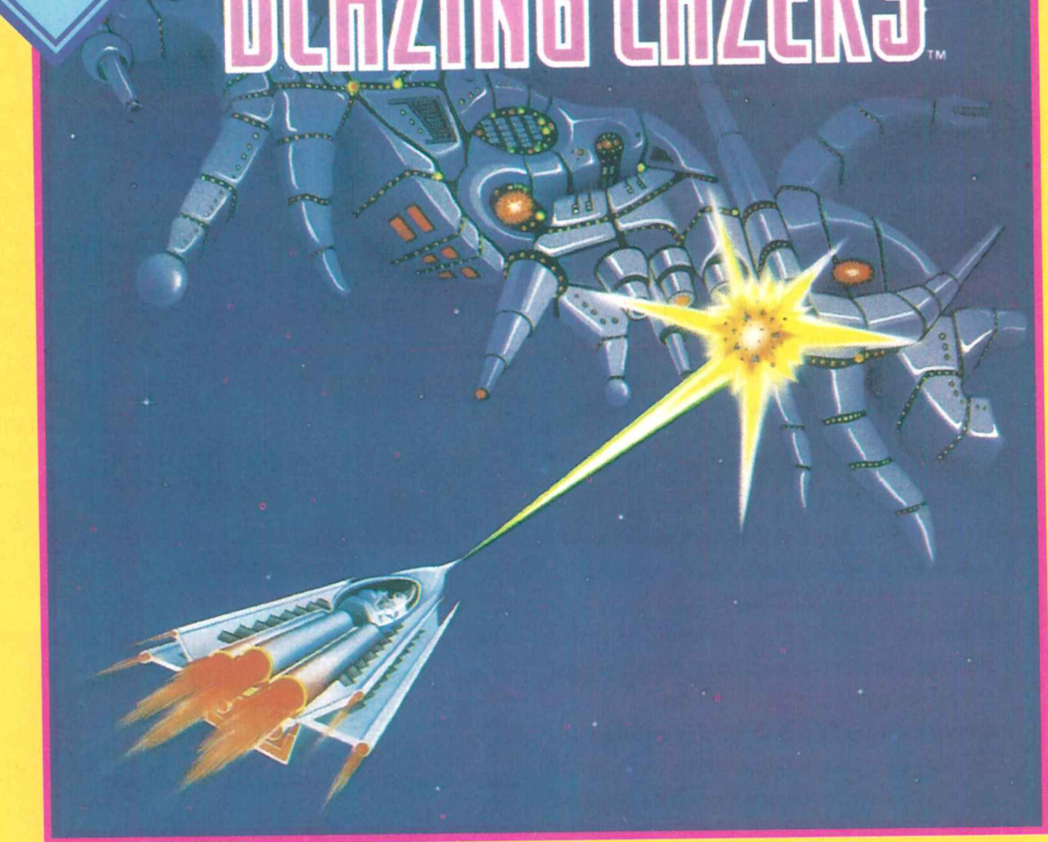


Falta el carácter deportivo, sustituído por el de simulación.

75

TURBO GRAFX

BLAZING LAZERS







La utilización y elección de armas es fundamental para el desarrollo del juego. Una de las más potentes y eficaces es la que podéis ver en las pantallas, la II.

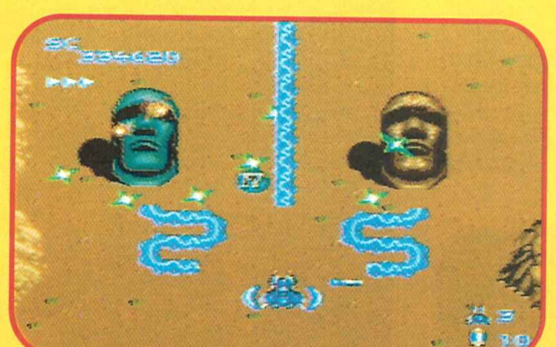
Una Odisea Espacial

¡Atención!, os encontráis ante el poderoso guardian del quinto nivel. La mejor estrategia para eliminar a esta verdadera fortaleza volante es permanecer en el centro sin dejar de disparar y lanzarle unos cuantos bombazos.



Una de las atracciones principales de este matamarcianos atómico es la cantidad de enemigos que nos esperan al final de cada fase (e incluso en la mitad de ellas).
Aquí podéis ver al gran Borg, el último pero costoso gran obstáculo de la tercera fase.

El cielo parecía tranquilo aquella mañana. Tan sólo el suave aletear de los gorrioncillos pardos perturbaba el silencio. De pronto, un gigantesco estruendo sacudió la superficie terráquea. Los grandes edificios temblaron, el cielo se tiñó de negro y una gran descarga eléctrica aterrizó en el centro de la gran urbe. En menos de cinco minutos la metrópoli de Sideralia se hallaba sumida en llamas de azufre líquido y metralla estelar.

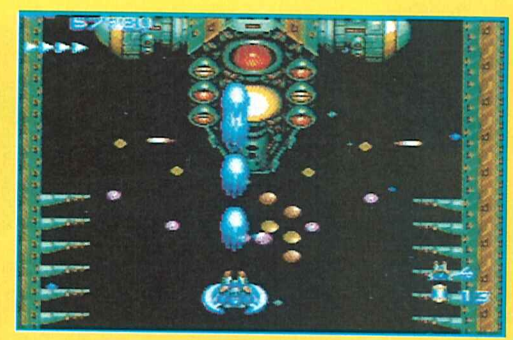


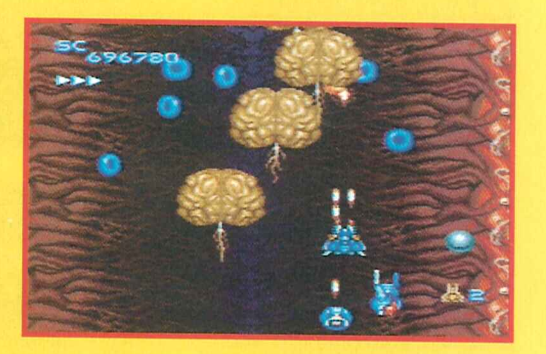
El escuadrón negro había atacado por sorpresa. Nadie se lo podía esperar, pues se habían acercado a la atmósfera camuflados de inofensiva flotilla mercante.

Pero ya no se podía hacer nada, todos los hangares y depósitos de naves crucero habían sido destruídos por los lasers abrasadores de las fuerzas enemigas. Tan sólo quedaba una posibilidad, rendirse ante el emperador Dementius y sus peligrosos secuaces.

Pero de las llamas de uno de los edificios se levantó un cuerpo, herido, el cual se encaminó hacia un cercano hangar, a primera vista derruído. Dos minutos más tarde, entre humos y nieblas de destrucción, una poderosa nave Star Fighter, salió disparada hacia los cielos. ➤



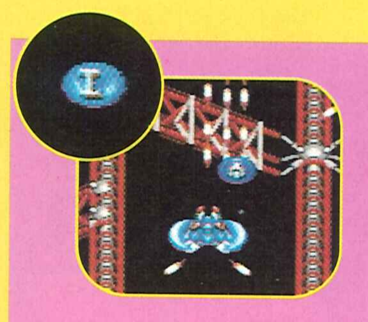


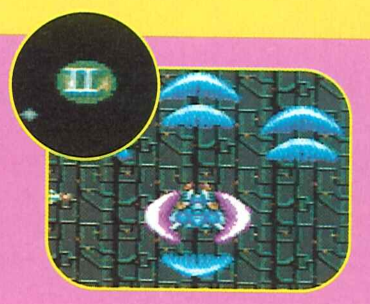


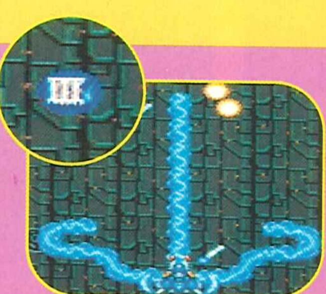


Este título es uno de los más divertidos, espectaculares y adictivos de cuantos puedes encontrar para Turbo Grafx.













Super Armas

Las cápsulas más valiosas son las que están señaladas con números romanos del 1 al 4. Para ampliar hasta el límite su poder, tendrás que recoger las cápsulas rosas, muy abundantes a lo largo del juego.

***Número I**: cada disparo laser se dividirá en otros tres diferentes, logrando un mayor poder destructivo.*

***Número II**: potentes lasers dirigidos a conciencia derribarán enemigos como moscas.*

***Número III**: descargas de plutonio recorrerán la pantalla en busca de las naves del escuadrón negro.*

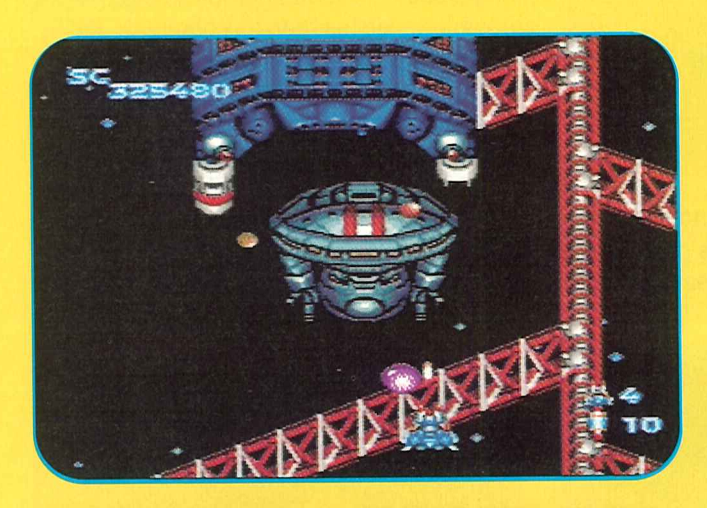
***Numero IV**: un anillo de esferas radiactivas protegerá tu nave y arrollará todo lo que se ponga por delante.*

Por cierto, si pulsas el otro botón de disparo, accederás a una bomba especial. Pero, ¡cuidado que se gastan!.



La espectacularidad, adicción y jugabilidad de este gran juego le convierten en uno de los clásicos del género.

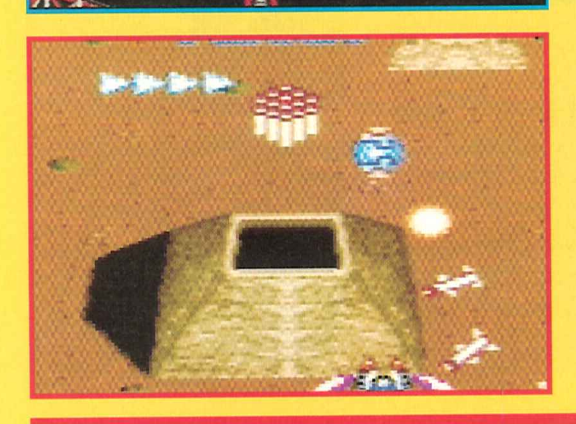












El poder de una nave









Además de las habituales mejoras de armamento, también podrás disfrutar de otros poderes:
Misiles de seguimiento por calor (H): *además de las armas que lleves en ese momento, unos misiles que perseguirán a tus enemigos saldrán de tus toberas.*
Escudo (S): *un escudo ilimitado rodeará tu nave para protegerla de los indeseables disparos.*
Multibody (M): *un cañon se pondrá al lado de tu nave y la acompañará en todo momento.*
Full Fire (F): *este item te dotará de un potente laser químico de gran penetración que tendrá diferentes efectos, según con el arma que lo utilices. ¡A derribar tocan!.*

El primer clásico para Turbo Grafx

Blazing Lazers es uno de los primeros clásicos vivientes para Turbo Grafx, creador y casi fundador del mítico y entrañable género de los matamarcianos en esta consola.

Con una buena cantidad de niveles muy, muy largos, ceremoniosos enemigos de todo tipo y tamaño, y un arsenal de armas realmente demoledor, devastador y atmosférico, prepárate para surcar los dominios de uno de los shoot`em ups más divertidos y adictivos de los últimos tiempos.

Destruir alienígenas con este cartucho se convierte en una auténtica diversión para todos.

Si quieres surcar los espacios de la Turbo Grafx a lomos de uno de sus mejores juegos, consigue este Blazing Lazers a toda costa.

The Elf



Este cartucho basa sus cualidades en una acción trepidante y en unos gráficos sorprendentes.

Un inmejorable estreno

Aunque supongo que mi colega el Elfo ya os habrá aleccionado sobre la penúltima maravilla de la Turbo Grafx, no quiero dejar pasar la oportunidad de subirme al carro de las nuevas consolas y aprender, observar y comunicar mis impresiones sobre los nuevos matamarcianos.

En Blazing Lazers, he notado que hay muchos más ingredientes destinados a la diversión que al entusiasmo visual, y que vale más la pena recoger cien mil tipos de armas distintas con las que arrasar, que deleitar la vista con parajes imaginativos.

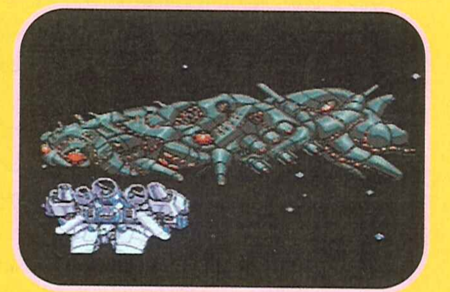
Lo mejor de todo es que este mata-mata-mata marcianos tampoco deja de lado el aspecto gráfico, ni el de los movimientos, ni el de las emociones fuertes...

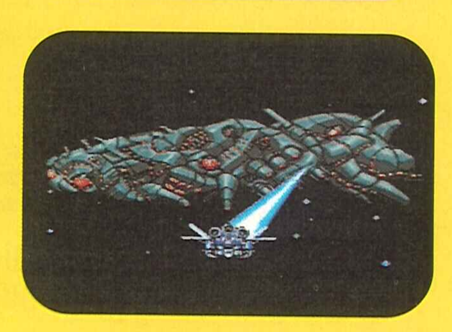
Giancarlo Vialli











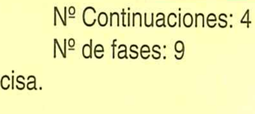
Dementius y su oscuro escuadrón tienen un gran obstáculo para llevar a cabo sus detestables propósitos: un gran héroe está a los mandos de la nave y vuela raudo y veloz, dispuesto a atravesar las líneas enemigas, aunque sea a costa de su propia vida.

Nueve grandes niveles le separan del endemoniado emperador, llenos hasta arriba de infinitas naves enemigas, cañones antiaéreos y todos los ingenios bélicos que hayan podido pasar por la cabezota del inmundo tirano. Pero Dementius no es tonto y, por si fuera poco, ha situado al final de cada zona unos guardianes de portentoso tamaño e increíble fiereza... ¡más te vale haber recogido armas especiales si quieres acabar con ellos!.

¡Silencio!, la Star Fighter está a punto de internarse en los dominios del escuadrón negro. Todas los cañones enemigos tienen a la heróica nave en su punto de mira, pero sabemos que como buen piloto que eres, no vas a darles la oportunidad de alcanzarte, ni a ti ni a tu destino.

Tiembla Dementius, se acerca el fin de tus días...

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

NEC + HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y la precisa.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 9

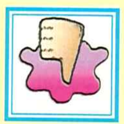


84


87


94

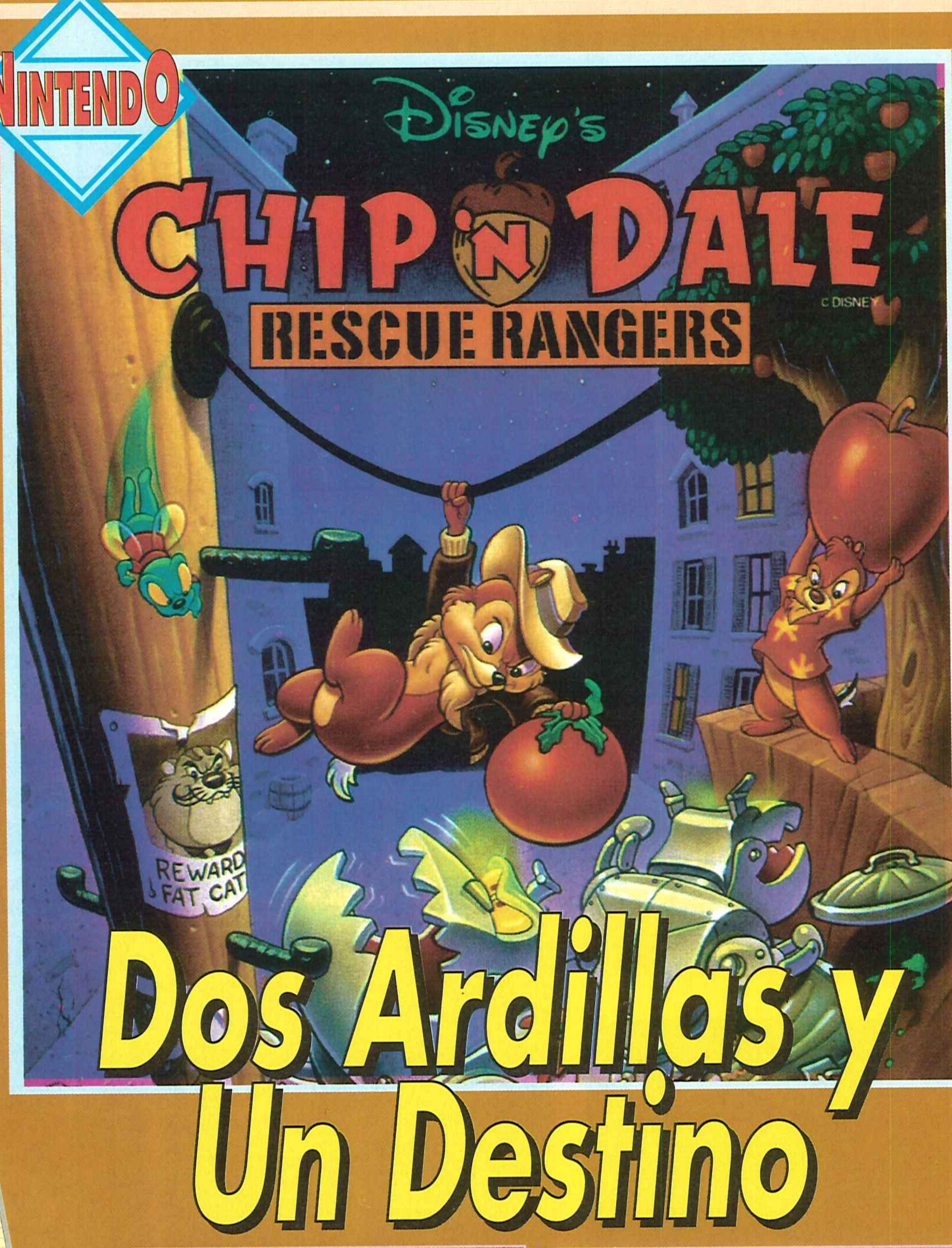

Acción frenética, apoteósis de explosiones y 80 toneladas de acción en forma de nave espacial.


Que nos quiten la última vida.

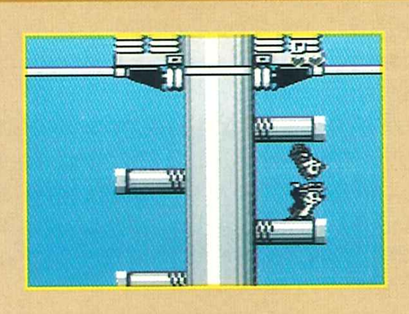
91

LO MÁS NUEVO

NINTENDO



Dos Ardillas y Un Destino



Tanto monta, monta tanto...

Esta frase, que se acuñara hace unos 500 años para describir la relación entre dos Católicos reyes, nos sirve para explicaros la sensacional compenetración de la que hacen gala nuestros dos menudos personajes. En los momentos difíles podréis "agarraros" el uno al otro para pasar con éxito algunos momentos de auténtico apuro -subir postes de electricidad, por ejemplo-. Jugar de esta forma no es sólo mucho más divertido, sino que, además, contribuirá a que vuelvas a hacerte amigo del vecino del 5º, con el que tan mal te llevabas últimamente

HOBBY CONSOLAS

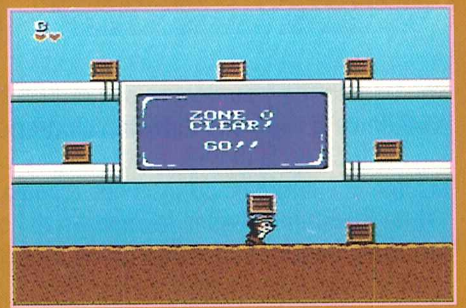
Divertido a todas luces

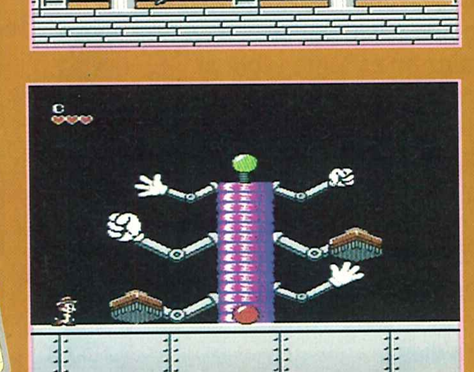
Descubrir este juego ha sido para mí una experiencia enriquecedora. Lo digo porque, como ocurre con las películas, basta que un juego pase desapercibido por esas consolas de Dios para que cuando caiga en tus manos te sorprenda muy gratamente.

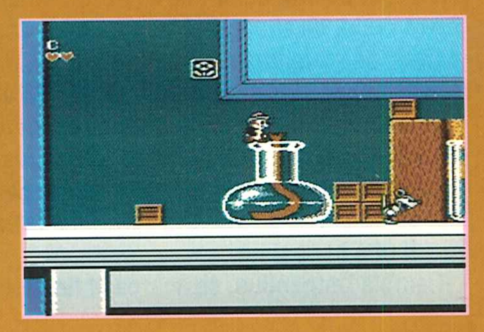
El caso es que los personajes son conocidos, simpáticos y carismáticos, -del tío Disney para más señas-, pero no me esperaba que hubieran hecho un juego así. Decorados excelentes, de colorista manufactura, movimientos bien pertrechados, enemigos justos y cabales, musiquillas alegrantes, desarrollo trepidante y adictivo y una opción de dos jugadores simultáneos que revive a la imaginación más dormida.

No os podéis imaginar lo bueno, bonito y ¿ barato? que ha quedado.

Nikito Nipongo







Si cualquier otra ciudad hubiera sido amenazada como lo fue aquella, no hubiera habido nadie con el valor suficiente como para detener a toda la cohorte de malvados que Fat Cat había distribuido por todos sus rincones.

Pero en el mundo Disney, donde todo es alegría y diversión, el malo siempre posee una contrarréplica en forma de buenas intenciones. Esta vez ha ocurrido lo propio, salvo que esa ración de heroismo se ha dividido en dos, en dos ardillas para ser más exactos: Chip y Dale, que no dudarán en dar de patadas y palos al oscuro "gatito" hasta que se aleje de la urbe de una vez por todas.

La afrenta está montada y nuestros amigos no van a parar mientras tengan bellotas. Ni los perros metálicos, ni los cáctus, ni tampoco los cables eléctricos les harán dudar de que, a la hora de divertir a un consolero de 1ª clase, la habilidad es lo que cuenta.

Habilidad terrible con forma de saltos, de lanzamientos de objetos o de otras mil maneras que, al fin y al cabo, lo único que pretenden es que pases un rato superdivertido junto a tu NES.

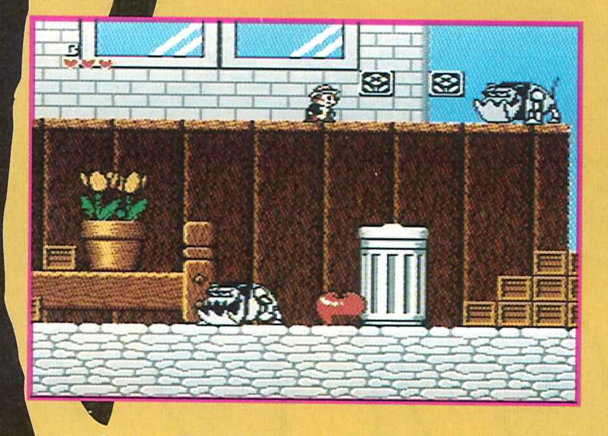
Y lo van a conseguir. No lo dudes ni un momento.



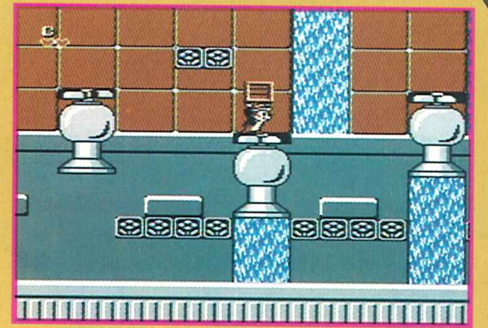
El tren, aunque parezca lo contrario, no deja de ser un elemento decorativo. Aún así te recomendamos que seas tremendamente precavido, por que desde los lugares más inimaginables pueden surgir muchas sorpresas...



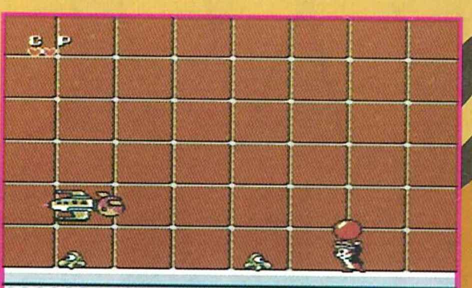
Los cajones saltarines surgirán repentinamente, por lo que es aconsejable fijarse detenidamente en qué se diferencian del resto. Su impacto, aunque no es mortal, te reduce notablemente la posibilidad de acabar bien el juego.

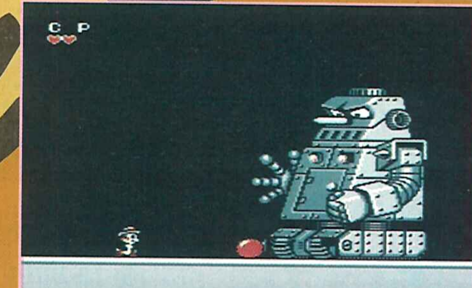


Los perrillos andan sueltos. Pero eso no va a ser problema, ya que nuestros intrépidos amiguetes tienen la posibilidad de clavarles en lo alto de sus cabezas sendas manzanas o cajones de madera. Sin contemplaciones...









HOBBY CONSOLAS

Disneymanía

Chip'n Dale, para los españoles Chip y Chop, reunen las suficientes características como para replicar sus aventuras sobre una consola.

Son salados, pequeños, espasmódicos, rápidos y de la familia Disney. Y si además se elige para ellos un tipo de juego estilo Mario, donde poder desarrollar a pleno pulmón todas sus graciosas habilidades, la cosa tempieza a tomar un tono realmente interesante.

Esto es lo que ocurre en este cartucho de Capcom: un buen marco, una odisea superentrenenida, vitalidad, objetos que manejar y, sobre todo, dos buenas personalidades a las que guiar. No se puede pedir más. Son Chip y Dale, la penúltima ópera Disney que leeréis en esta revista.

El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Ni mucha ni poca... normal.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 11



68



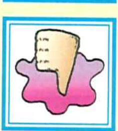
92



91



Gráficos, sonidos... ¡¡ y su terrible opción de dos jugadores!!

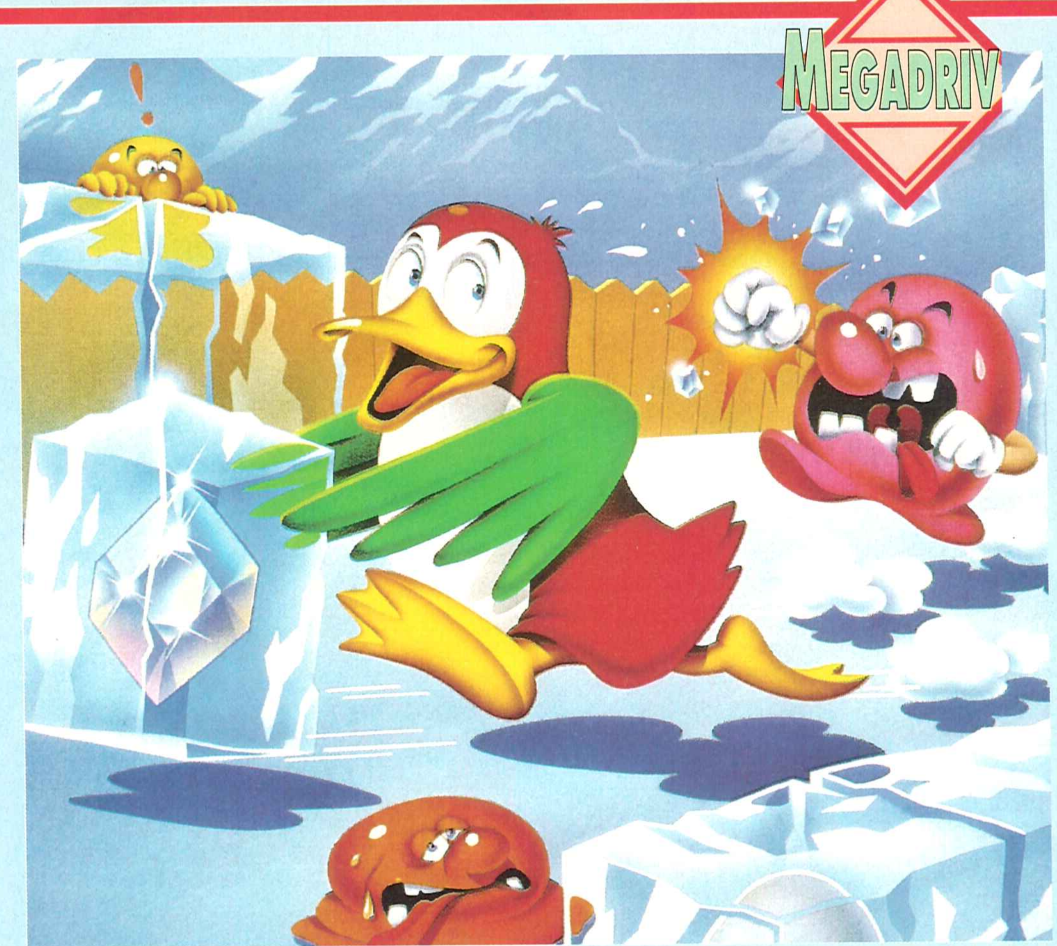


Si tiene alguna, no nos importa.

90

LO MÁS NUEVO

FRÍO COMO EL HIELO



PENGO

HOBBY CONSOLAS

El encanto de lo simple

El sabor inigualable de las cosas bien imaginadas, hace su entrada en la portatilera pronipona.

Porque Pengo es un alarde de imaginación, que ensalza desde todas sus perspectivas al juego que le da nombre, apoyándose en un despliegue técnico muy simple y esquemático pero altamente enganchante.

Dan igual los gráficos y los sonidos, aunque no su desarrollo, que aunque parece repetitivo, mantiene un poder de "bueno, la última", francamente terrible

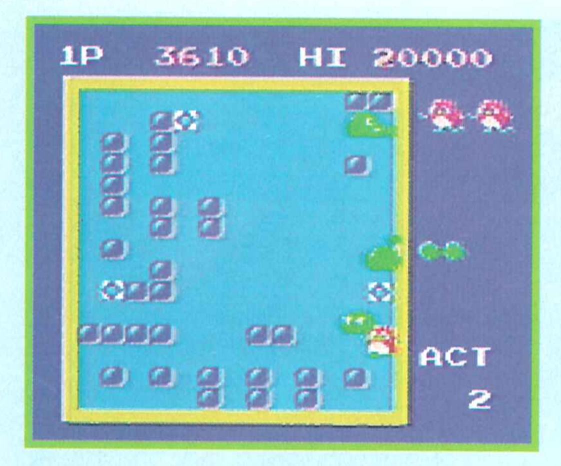
Lo podían haber mejorado, pero da igual... Aceptable. Divertido.

J.L. "Skywalker"

Me han dicho que me deje de los rollos de costumbre y me centre a hablar sobre el desarrollo de este juego. Pues bien, ahí voy. Pengo, nuestro pingüino amigo, vivía apaciblemente en su igloo adosado, dedicándose a las nobles artes de la pesca y el patinaje artístico. Hasta que un día, un humano uraño, de zarpas andrajosas y ropas peligrosas, hizo aparición en su vida. Este hombre, sin motivo alguno ni razón explicable, decidió llamar a un grupo de amiguetes suyos extraterrestres para que le hicieran la pascua a nuestro protagonista y le encerrarn en un laberinto de hielo. ¡Vaya ideas se le ocurren a la gente!

Así, con esta curiosa historia detrás, nos plantamos una pantalla fija, llena de cuadros y huecos, con tres ladrillos de distinta forma y color, donde se nos encomienda la misión de deshacernos de la presencia de los moradores de otros planetas. Para ello tendremos que valernos de los bloques de hielo que pueblan la geografía pantallesca, moviéndolos de un lugar a otro mediante la pulsación de alguno de los dos botones de disparo (¡¡ no, el de Start NO!!).

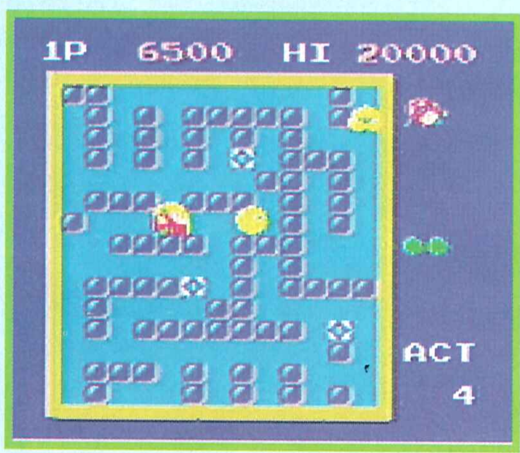
Pero los E.T.´s han buscado sus propias maneras de autodefensa, por lo que algunos de ellos harán gala de un aparato demoledor que irá destruyendo todos y cada uno de los bloques que se encuentren a su paso. Pero aquí no acaba la cosa, ya que el panorama se pondrá todavía más "interesante" si somos capaces de alinear los tres bloques con unas combinaciones determinadas, con lo cual conseguiremos no sólo salvar a nuestro amigo, sino además incrementar notablemente nuestro marcador, lo cual siempre impresiona mucho a los amigos.



Pengo es un juego "diferente", cuya capacidad de enganche depende exclusivamente de lo que te gusten los juegos de inteligencia.



Dentro del "catálogo" de opciones, encontramos una bastante curiosa. Si te vas a un extremo del laberinto y pulsas uno de los dos botones, harás vibrar todo el lateral, hasta el punto de que si algún E.T. se encuentra pegado a él, caerá sin remedio.



La imagen de la caida de Pengo bajo las garras del enemigo parece, más que una caza, una escena de depredación digna de un redactor en busca de noticias.



HOBBY CONSOLAS

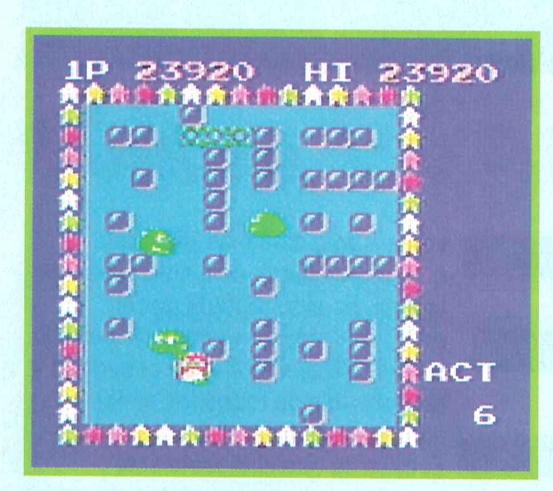
Un poco soso

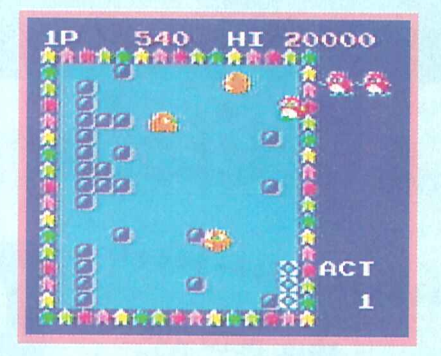
Siento enormemente discrepar con mi docto colega "Skywalker", pero a mí, este Pengo no me ha hecho excesiva gracia.

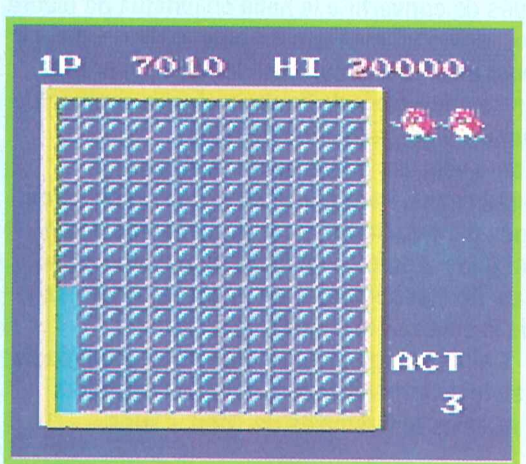
Y como dicen que sobre gustos no hay nada escrito, -aunque aquí es lo único que hacemos-, no tengo otro remedio que confesar que el juegecillo me resultó un poco frío por sus gráficos, que son siempre iguales, y por sus escasas posibilidades jugátiles, que se repiten al son de un chunda-chunda sin cambiar en quinta, octava o décima fase.

Juega a la corta si puedes, porque, aunque divierte un tiempo, a la larga adolece de cierta monotonía en su desarrollo.

Pengo no es un mal programa, pero creo que le falta algo.







Aquí vemos el instante en el que empieza acrearse la pantalla en la que has de demostrar tus dotes.
La formación del recorrido en cada fase es totalmente aleatoria, y lo único que varía y dicta su dificultad es el número o "inteligencia" de los enemigos que te persiguen.

LAS PUNTUACIONES


Arcade

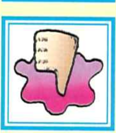
SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible, casi siempre
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 1

45

52


79

Sin duda, la jugabilidad y su parecido con la máquina original


Lo podían haber mejorado gráficamente

76

MEGADRIVE

PHELIOS





La Mitología del arcade

Abajo podemos ver algunas de las bonitas escenas de presentación.





HOBBY CONSOLAS

Muy, pero que muy divertido

El mundo de los mata-marcianos es un campo muy explorado y utilizado en la Mega Drive, pero nunca con el entorno mágico y atrayente de la mitología griega. Todas las emociones y buenos scroles de los mejores "shoot`em ups" están incluídos en este Phelios que, a pesar de su tímida apariencia, se puede convertir en uno de tus juegos favoritos. Unos aspectos visuales bastante decentes, un buen sonido, grandes dosis de adicción y una jugabilidad elitista, completan la carta de presentación de esta desconocida recreativa de Namco que viene a la Mega Drive con ganas de convertirnos en dioses de la diversión.

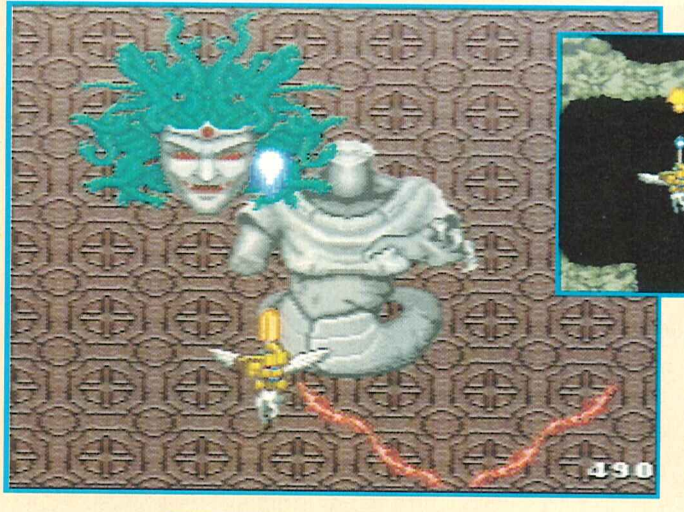
The Elf

El dios Apolo está más triste que nunca. Su amada Artemisa, diosa de la luna, ha sido raptada por el personaje más endemoniado de todo Hades, Tifón, señor de la oscuridad y responsable de todos los males que aquejan al universo.

El caso es que el diosete éste , después de convertir a la bella en estatua de piedra pómez, envió un mensaje a Apolo, obligándole a ir en busca de su amada. Si no lo hacía, el propio Tifón se encargaría de hacer la cirugía estética de Artemisa a golpe de martillo pilón.

Como véis, las cosas están bastante complicadas. Pero ¡ya se sabe cómo son estos dioses!... orgullosos y cabezotas como nadie. Así pues, Apolo se ha lanzado, a lomos de su caballo alado Pegaso, en búsca de Artemisa y de la cabeza del maldito secuestrador.

Y allí se dirige nuestro dios solar, a través de siete peligrosas zonas, dominadas por las huestes fantasmales de Tifón. Cielos



A la izquierda podemos ver a uno de los enemigos más peligrosos de cuantos saldrán a nuestro encuentro: la temible Medusa.



En esta fase tendremos que vigilar nuestra retaguardia, los jinetes alados aparecerán sin previo aviso y a velocidades extralumínicas. ¡Cuidado!.

nublados, oscuras mazmorras, templos sagrados y hasta el propio infierno visitará Apolo en pos de su amada. Y al final de cada escenario se enfrentará con las criaturas más desagradables de toda la mitología griega: Medusa, Grifón, Giga...

Bueno, esta es a grandes rasgos la historia de Phelios, cartucho que, a pesar de estar envuento en este ambiente mitológico, no deja de ser un típico matamarcianos, ya que posee -manteniendo las distáncias, claro-, una estructura y desarrollo idénticos a títulos como Truxton o Thunderforce II, si bien se ha cambiado la nave por un caballo volador y las ordas enemigas están formadas a base de esqueletos, seres del Olympo y algún que otro individuo venido del más allá.

En cualquier caso, más te vale que no levantes ni un segundo el dedo del botón de disparo...

HOBBY CONSOLAS

El mata-seres-mitológicos

Para llevar la trágica y dramática historia que se vive en Phelios a la Mega Drive podía haberse optado por el esquema de una aventura, de un juego de role, de un arcade con toques de videoaventura o de alguna otra clase de juego más "habitual" para este tipo de mitológicas misiones.

Pero no. No sabemos porqué, pero el caso es que se ha elegido la fórmula del más puro y típico matamarcianos en toda regla.

Sin embargo, una vez vistos los resultados, no tenemos nada que objetar. Con Phelios nace un nuevo género, el "mataseresmitológicos", estilo en el que hemos comprobado se mantiene gran parte de la acción de los clásicos y se añade una originalidad pocas veces vista por estos lares. Pues vale, ¿no?.

Nikito Nipongo

Lechuzas y demás parientes

A lo largo del juego, unas lechuzas de tonos dorados saldrán a tu encuentro. Si logras abatirlas, desprenderán unas capsulillas que te serán de gran ayuda:

Speed: *velocidad extra para Pegaso y su jinete.*

Option: *un disparador extra aparecerá al lado de Apolo.*

Espada de luz: *un potente pero limitado disparo brotará de nuestro jinete; realmente arrasador y espectacular.*

Disparo de seguimiento: *este disparo especial irá directo al enemigo más cercano.*

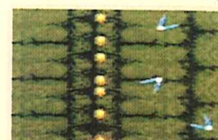
Crossfire: *este armamento es especialmente útil para derribar a los enemigos que merodeen por los lados de la pantalla.*

Vidas: *pues qué va a ser... ¡una vida más!*





Seguimiento





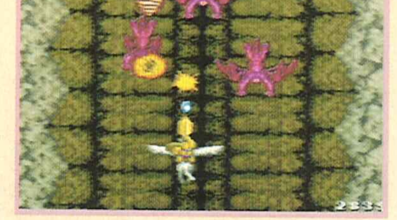
Crossfire



Speed

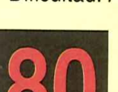
Option

Haz





LAS PUNTUACIONES



Arcade

NAMCO

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 7

Dificultad: Avanzable, pero también hay sitios chungos.



80



86



87





Unos buenos scroles, aceptables gráficos, brillante sonido, y ante todo, una gran jugabilidad.



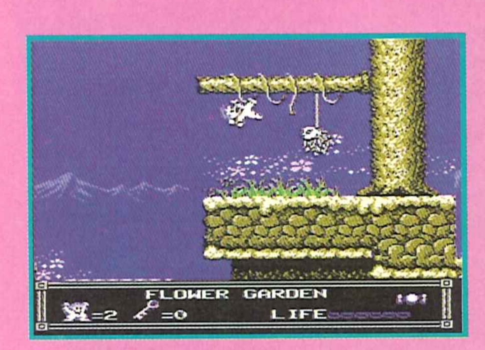




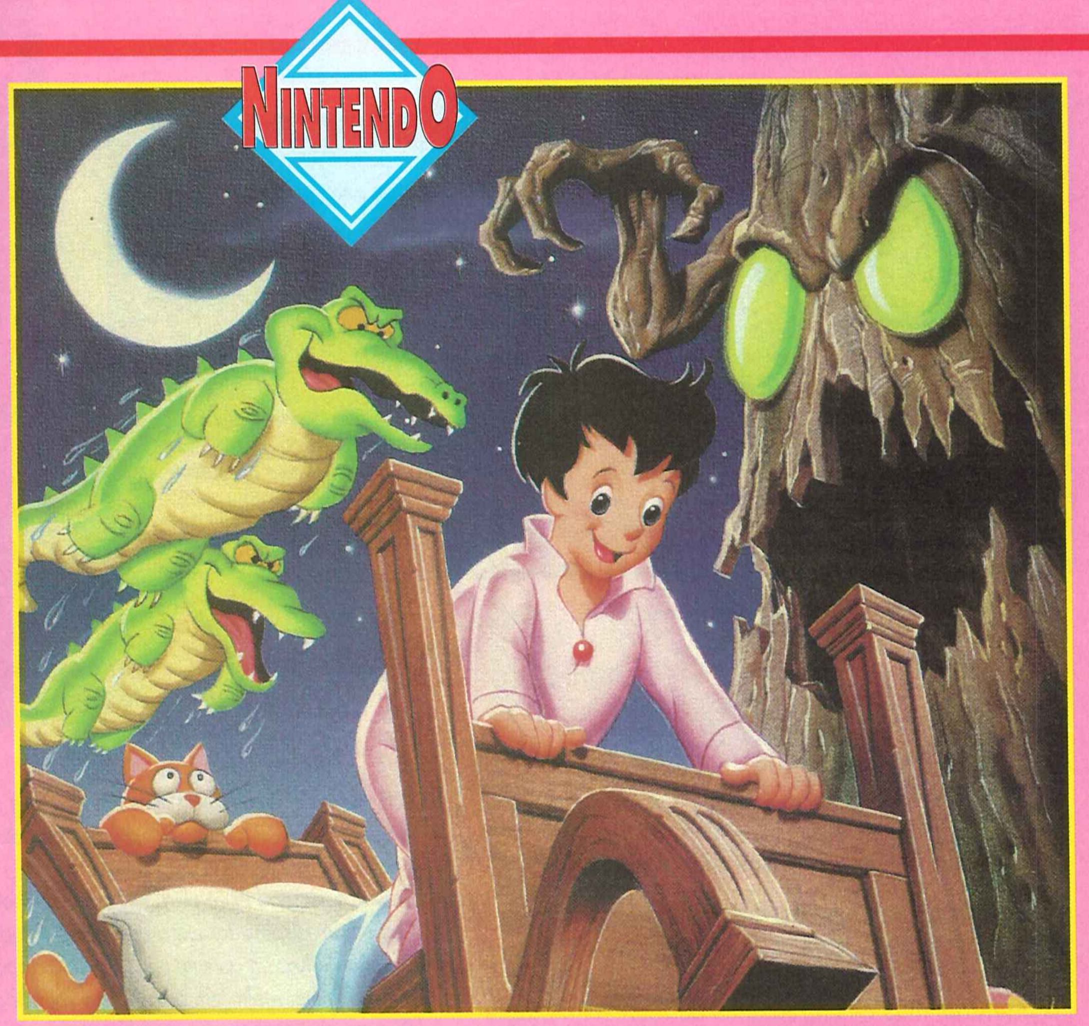
Se echa en falta un poco más de brillantez en algunos apartados.

82

LO MÁS NUEVO







THE DREAM MASTER

Viaje al mundo de los sueños



Pesadilla en NES Street

Original y divertido son los calificativos que se merece este juego. Su atractivísima mecánica nos va introduciendo en una pesadilla alucinante en la que conviven toda clase de monstruos, desde esqueletos voladores, hasta gorilas que estarán dispuestos a llevarnos sobre su chepa, eso sí, previo pago de un buen paquete de caramelos.

Los gráficos de los personajes son bastante divertidos y se mueven con soltura sobre unos decorados que van desde lo decente hasta lo francamente bueno. Tal cantidad de cualidades revierten en un programa sumamente adictivo en el que correr, saltar, disfrazarse y hacer mil locuras más pueden desbordar al jugador «lento» y poco convencido.

Némesis

El pequeño Nemo, después de un duro día, lo único que quería era irse a la cama y descansar plácidamente. Pero, por capricho de los sueños, la noche iba a ser muy ajetreada. Más o menos a la tres de la mañana el muchacho despertó y, por arte de magia, apareció en un extraño mundo de colores y setas mágicas. Era el maravilloso mundo de Slumberland y había llegado justo en el momento en el que el rey Morfeo era secuestrado por el Señor de las Pesadillas. Ahora no tenpía más remedio que rescatar al Rey y acabar con el reino del terror creado por el malvado villano. Una gran afrenta, sin duda, quizás demasiado grande para un muchacho de tran frágil aspecto.

Así que nuestro amigo no dudó en pedir ayuda a las criaturas con las que se encontraba a su paso. Atiborrando a estos bichos de caramelos, que era el único «arma» del que podía disponer, podría convencerlos para que le prestaran su disfraz, o, llegado el caso, incluso introducirse en alguno de ellos para poder adoptar todas sus habilidades.

Sin duda de esta forma le resultará mucho más sencillo afrontar este mundo de pesadilla donde, por fortuna, cuanto peores sean los sueños, mejor nos lo pasaremos nosotros...









Jugable, adictivo y bonito

Un maestro de los sueños, protagonista de una historia que bien pudiera haberse desarrollado en un país de nombre Nunca Jamás, que puede volar, saltar, nadar o golpear camuflado en las pieles de los animales más diversos.

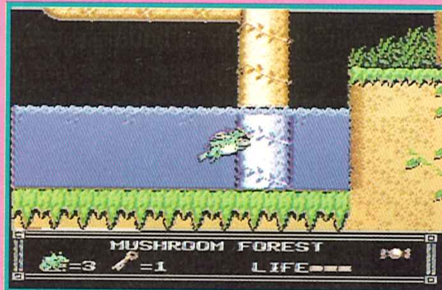
Un simpático recorrido de verdes entonaciones campestres y setas gigantes que se ve reflejado por unos gráficos de calidad altanera y sonidos empíricamente probados.

Un montón de sueños por el precio de uno, en una oferta graciosa y adictiva como pocas.

Incrédulamente jugable, para que tus dedos sepan, de una vez por todas, administrar las fuerzas racionalmente.

J.L. "Skywalker"













A la izquierda tenemos a nuestro amigo transformado en sapo gigante. Este disfraz, como podéis suponer, es muy práctico a la hora de dar enormes saltos. Como éste, hay muchos otros disfraces que le otrogarán poderes especiales.



Nos encontramos en un mundo auténticamente de pesadilla. Los peligros más insospechados no dejarán de acompañarnos ni un instante. ¡Y nosotros encantados, claro!.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Bastantes
Dificultad: Un sueño que poco a poco se hace pesadilla.



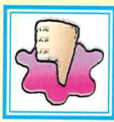

88



Los coloristas gráficos. La originalidad



82



El scroll que a veces falla.



89

88



MEGA MAN

LAS CRIATURAS DE WILLY



Un nuevo mito para Game Boy

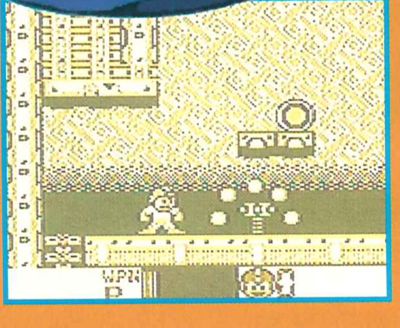
Megaman, el héroe animado de cañones por manos, ha sido versionado para la portatilera de Nintendo.

El desarrollo del juego que protagoniza es tan adictivo como sencillo y está basado en el mega-éxito de su hermana mayor y que se las promete felices a su paso por las verdes pantallas de Mario. Y no lo digo por desconocimiento de causa, pues puedo afirmar y afirmo que el Mega-hombre me cautiva y variados son los momentos que utilizo a la hora de ponerme a jugar.

Por gráficos, sonidos, melodías, movimientos, jugabilidades, scrolles, alegrías, ternura y miles de razones más, el Megaman se merece una admiración popular sin remiendos.

Megaman alucinará. Megaman es increible, a secas.

Nikito Nipongo





HOBBY CONSOLAS

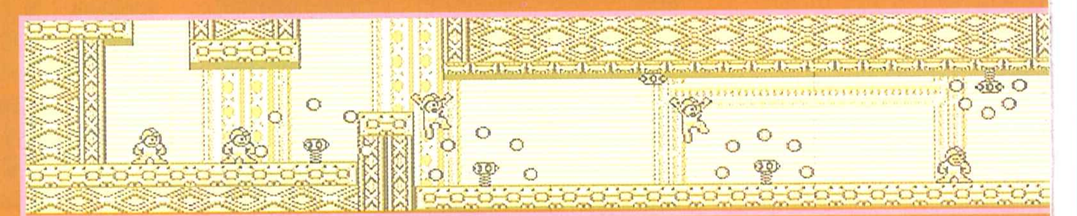
Pequeñito pero matón

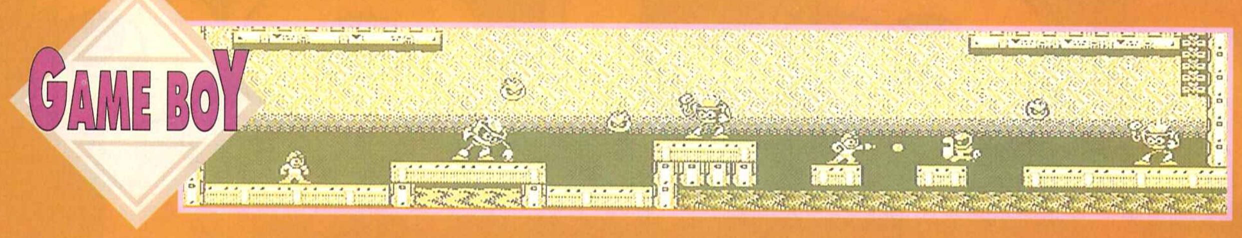
¡Por fin!, los usuarios portátiles vamos a tener la oportunidad de compartir la Game Boy con nuestro entrañable amigo Mega Man.

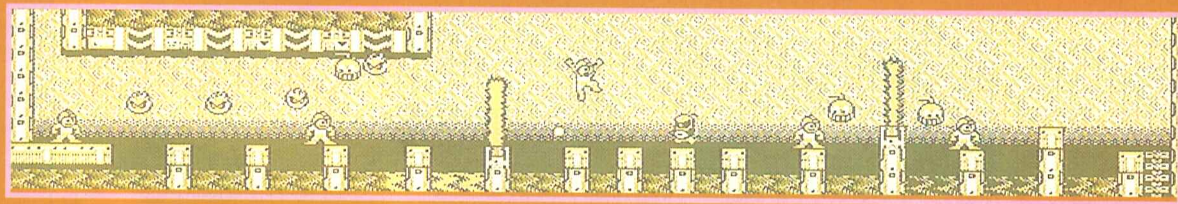
Las aventuras de este pequeño héroe han llegado a nuestra verde pantalla acompañadas de toda la calidad que merece nuestro carismático idolo. Un gran mapeado, unos movimientos del personaje precisos y todo el saborcillo de la saga está escondido en el interior del pequeño gran cartucho, dificil como ninguno y adictivo, jugable y divertido como el mejor.

Un título indispensable, un clásico, que convertirá las horas que pases delante de tu consola en auténticos festines de acción, emoción y diversión. ¡A por el!.

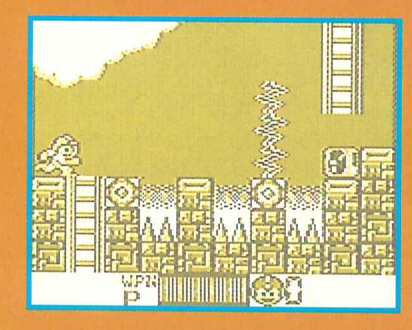
The Elf



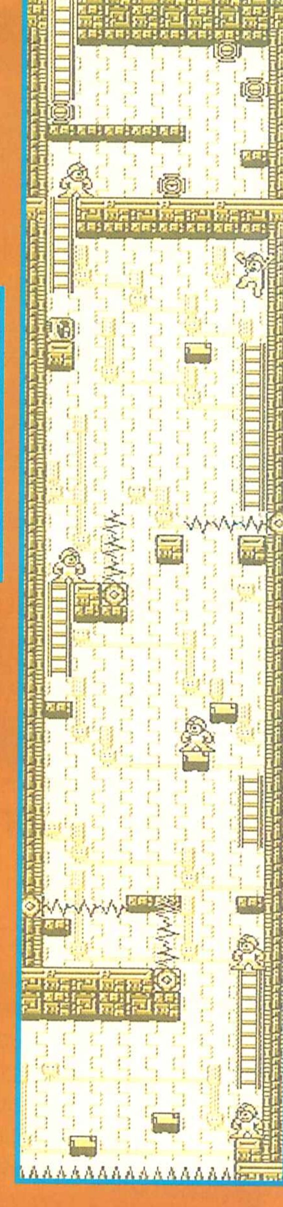




HOBBYTRUCO: las virtudes y características más importantes de Mega Man a la hora de enfrentarse a esta terrible misión, son su hábil salto y la velocidad de disparo. El primero se verá en tela de juicio a la hora de enfrentarnos a las primeras plataformas, y el segundo es más que fundamental, puesto que la mayoría de los enemigos precisarán de más de una descarga plásmica para dar con sus tornillos en el frío y sucio suelo de la fortaleza de Willy.



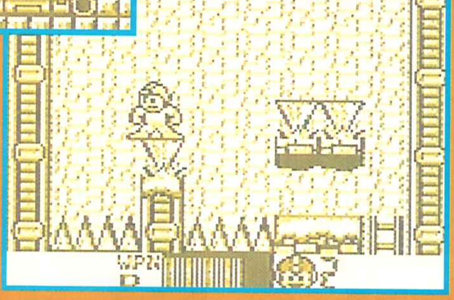




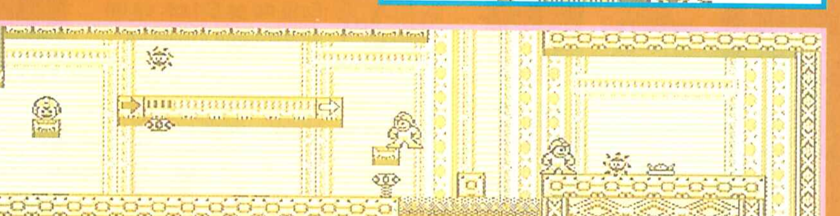
El cerebro enloquecido del trastornado Dr. Willy no descansa ni un sólo instante, y ya tiene pensado el próximo plan para conquistar la Tierra, ¡qué pesado!. Pero Mega Man está al acecho y no va a permitir que su enemigo se salga con la suya. Desgraciadamente el científico no es tonto y está esperando a nuestro héroe en su guarida, armado y protegido hasta arriba. De momento, ha situado a sus potentes robots en los peligrosos laberintos que dan acceso a su laboratorio, lo cual nos va a poner las cosas realmente feas.

Afortunadamente, los admiradores del héroe nintendero, -que cada día son más-, saben que este arriesgado jóven cuenta con su brazo disparador de plasma y un ágil salto que le permitirán enfrentarse con gallardía a los miles de enenmigos que acechan detrás de cada rincón y de cada plataforma de la base del malo.

En fin, muchacho, templa tus nervios, fija bien tu atención, afina tu puntería y prepárate para vivir en tu portátil una de las aventuras más difíciles y trepidantes de todos los tiempos.



A la derecha podéis ver a nuestro entrañable héroe montado en unos cristales de hielo. Para salir de esta pantalla, tendréis que dejar caer los pedazos de hielo, sin que te den, y luego subirte a l último de la izquierda para alcanzar de un salto la preciada escalera.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6
Dificultad: Tan alta como Mega Man merece.



85



70

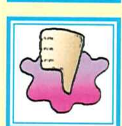


93





El personaje, el juego, la adicción, la jugabilidad y los passwords.



Un poquillo difícil al principio y una musiquilla mejorable.

89

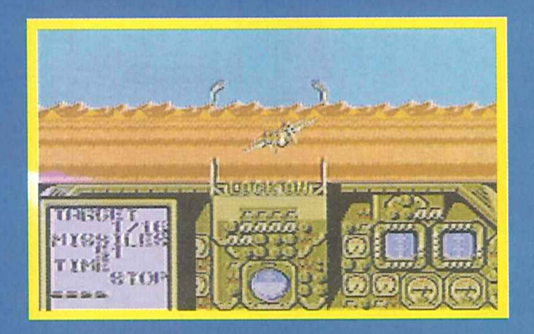
LO MÁS NUEVO



G-LOC

Una Batalla Perdida

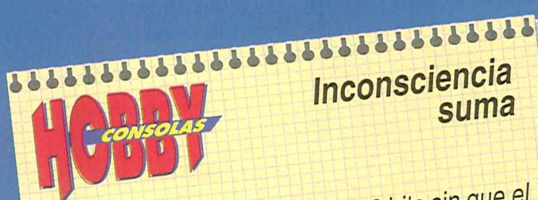






Cuando uno ve, después de un montón de innecesarias y negativas conversiones, en lo que se ha quedado un intocable en vuelo como es G-LOC, le pueden entrar los siete males. No es de extrañar. Si un sagrado de los recreativos sólo puede aspirar a vivir en la 8 bits de Sega cual atropello aéreo infundado, apaga la consola y vámonos. Y no es exageración. Un juego que ofrece como mayor atractivo un inservible giro G-Force, -o algo así-, con vocación de espectáculo convertido en mareo fácil, que nos obliga a destrozar unos aviones que casi no se ven, que nos sumerge en unos decorados absolutamente límpios, que nos inunda de misiones de tiro único, y que nos alaga los oídos con chirridos de chatarrería, no merece otra disposición.

Lo peor de todo es que viene con un nombre salvaje de alicientes ya suficientemente comprobados y con una melodía super atractiva de aviones y misiles por varios tubos, que si no, si no, no dudaríamos en darle mucha más caña...



Inconsciencia suma

Para convertir un juego a 8 bits sin que el cartucho sufra ni siquiera un poquito, hace falta mucha inteligencia y mucha valentía. Inteligencia para darse cuenta a tiempo de cuándo una cosa no se puede convertir, y valentía para afrontar con la suficiente entereza el aluvión de críticas.

La versión G-Loc de Master System ni ha tomado en cuenta la inteligencia -está ahí, ¿no?- ni creo que eche mano de la valentía -el título tira mucho, demasiado diría yo-. Así que habrá que utilizar el rostro porque es lo único que le queda a uno cuando tiene cosas así delante de su mostrador.

Giancarlo Vialli

G-Loc, uno de los mayores clásicos de los juegos de acción aérea, tenía todos los factores a su favor para convertirse en un juegazo para Master. Pero, lamentablemente, no ha sido así.





LAS PUNTUACIONES


Arcade

SEGA — Nº Continuaciones: 3
Nº jugadores: 1 — Nº de fases: 8
Dificultad: Hay que buscar con afán la victoria.




45


El nombre.




40


Esto no es G-Loc, es un disparatado cóctel de aviones y sonidos.

39



¡PARTICIPA Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS G.B.HOLSTER™ PARA TU GAME BOY™





¡Uno de estos 100 G.B. HOLSTER™ puede ser tuyo!

¿Cómo participar?

Sólo tienes que responder a las tres preguntas que te hacemos, que por cierto, no son nada difíciles (señala en el cupón tu respuesta completa).
Después pones bien clarito tu nombre y dirección (no te olvides del teléfono), recortas el cupón y lo envías a:

HOBBY PRESS,S.A.
Hobby Consolas
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid).

¡Ah!, y no se te olvide poner en una esquina del sobre: Concurso G. B. Holster

PREGUNTA 1: ¿Para qué sirve la G.B. Holster?
- A- Para que la Game Boy no se rompa si se me cae o se da un golpe.
- B- Para que la Game Boy no pase frío.
- C- Para llevar el bocata al colegio.

PREGUNTA 2: ¿Qué es lo que tiene la G.B. Holster para que la puedas llevar comodamente?
- A- Un trozo de cuerda para colgarla al cuello.
- B- Un clip para que se pueda colgar del cinturón.
- C- Un adhesivo para pegarla al vaquero.

PREGUNTA 3: Sólo es necesario sacar tu Game Boy del G.B. Holster para una cosa. ¿Para qué?
- A- Para que le dé un poco el fresco.
- B- Para tirarla al suelo.
- C- Para cambiarle las pilas.

BASES DEL CONCURSO:

- Entre todas las cartas recibidas que estén correctas, se sortearán 100 G.B. Holster ante notario.
- Las cartas deberán tener fecha de matasellos entre1 de Mayo y 3 Junio de 1992 (ambos incluídos).
- El sorteo se efectuará ante notario durante los primeros días de Junio. Los ganadores se publicarán en el número 10 de Hobby Consolas (Mes de Julio).
- La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
- Cualquier supuesto que se produjese, no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que da fe de ello.

CUPON: CONCURSO G.B. HOLSTER

Respuesta 1...
Respuesta 2...
Respuesta 3...

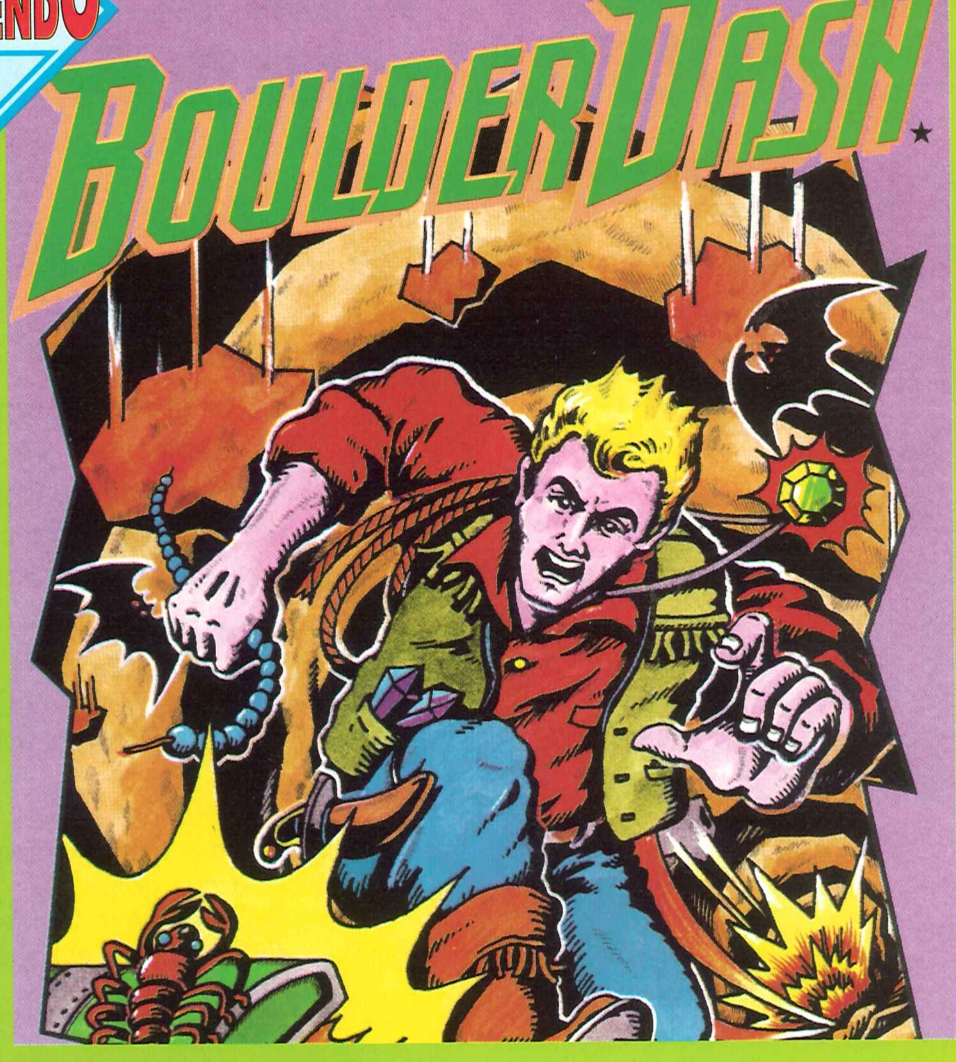
Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia.. C. Postal.........................
Teléfono...
Edad..................

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

BOULDER DASH

Tras el Tesoro Perdido







¡Peligro, alta diversión!

Requeteconocido desde antaño, Boulder Dash, el gran minero de cascos tomar, nos ha querido homenajear con un juego para la NES de nuestros amores.

Con unos gráficos espantadizos por su esquematismo, nos adentra en lo que podría ser considerado como la antesala de un mundo superjugable, forjado a base de armas y piedras arrojadizas de múltiples formas y colores.

"Corre, corre que te pillo" será tu lema, arreglado con unas melodías tarareantes que comprimen tu cerebro en alegre revulsivo consolero.

Muy divertido, de origen, y más agarrable que el propio Mario. Es Boulder Dash, uno de nuestro héroes más apreciados en el mundo de las teclas pulsadas.

J.L. "Skywalker"

Sano como un roble mareado, se atrincheró en las lejanías de un poblado Maya, al sur de las Bhennhámides, para comprobar si del dicho al hecho hay mucho trecho... pero no halló nada.

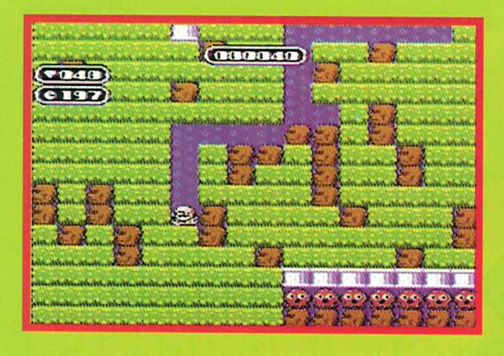
Cabalgó a lomos de su jamelguillo y decidió adentrarse en las profundidades de la mar salada. Igualmente, no encontró nada. Hasta que un día, por fin, desentrañó el entuerto que había buscado desde su juventud más innata y las puertas de las cavernas se mostraron ante él impotentes, trémulas y avergonzadas.

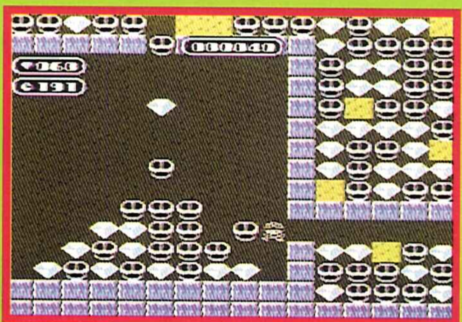
Recalificando terrenos con su pie derecho, indagó las posibilidades de éxito mediante la contemplación absorta del mapa que su padre le diera antes de morir: «Hijo... mi vida se apaga como las lentejas que se acaban en el plato. Por eso ha llegado el momento de contarte que, si tienes tiempo libre esta primavera- verano, espero que, con la yuda de este mapa, encuentres el Tesoro de los Mundos Perdidos del Más y Menos...». La voz retumbó en sus sienes cual campanillazo berbenero y mirando al horizonte se prometió que la memoria de su padre, aunque escasa, sería redimida en noble acto de afanosas búsquedas.

¡¡ Mundos Perdidos, temblad!!! Boulder Dash ha llegado para llevarse el tesoro.

Así de rápidas comienzan las hazañas en el mundo consolero de un clásico universal del divertimento electrónico.

Y es que un desarrollo tan simple, pero





HOBBY CONSOLAS

El sabor de lo tradicional

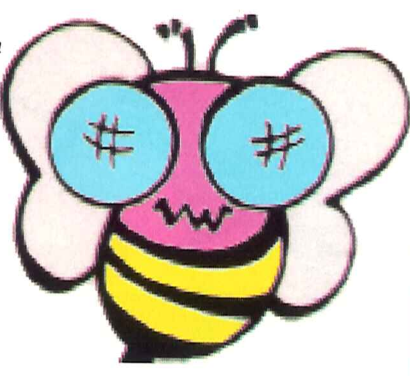
Boulder Dash es todo un reto al poder establecido. Sin más exquisiteces que las de un scroll suave, gráficos normalitos y decorados justos, el juego del minero en busca de los diamantes consigue no sólo que le prestemos atención, sino que lo explotemos al máximo.

Otros juegos con más medios no logran ni lo primero. A la hora de preguntarse porqué juegos así tienen tan desmesurado éxito, la verdad es que nos caben pocas dudas. Primero porque lo simple y atractivo parece que gusta más que lo complicado y espectacular y segundo porque conserva el sabor de cuando los programadores sólo se preocupaban por conseguir adicción.

En fín, añoranzas que, por suerte, siguen haciéndose realidad.

Nikito Nipongo

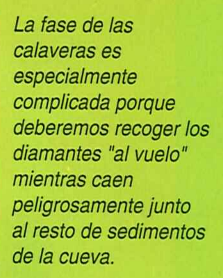
Aquestos dibujillos que os presentamos son una muestra de la fauna que puebla el mundo de Bolulder Dash. Algunos de ellos, por arte de piedra allanadora, podrán ser convertidos en valiosos diamantes. Con ello os queremos decir que en algunas fases su utilización será imprescindible para continuar con garantías de éxito.



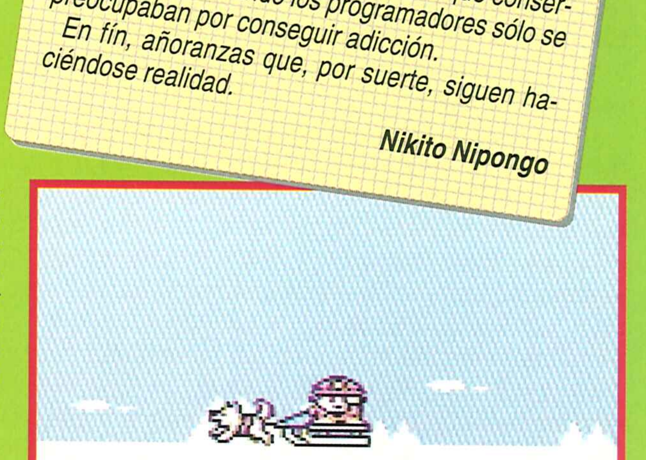




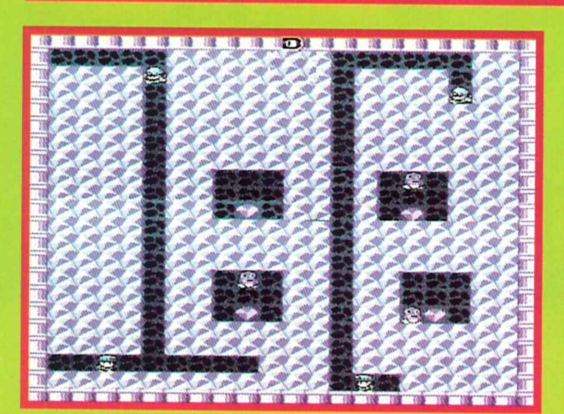




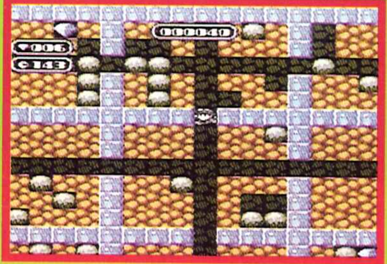
La fase de las calaveras es especialmente complicada porque deberemos recoger los diamantes "al vuelo" mientras caen peligrosamente junto al resto de sedimentos de la cueva.

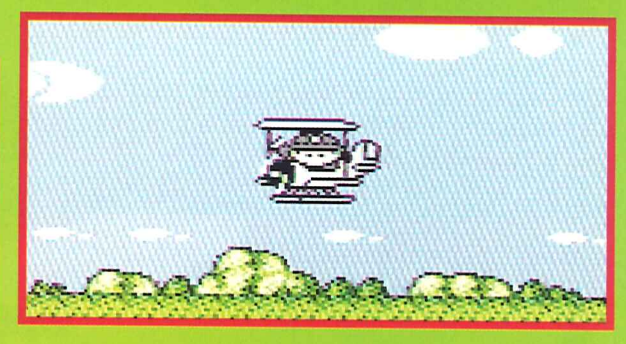


Tirado por alegres trineos, o pilotando portentosos aviones, nuestro amigo Boulder recorre gustoso todos los mundos que conforman su planeta natal.



Ya sean piedras o extrañas estatuas, nuestra principal preocupación pasa por intentar completar el cupo de diamantes que se nos piden en cada fase.





a la vez tan inteligente, que cosechara éxitos indiscriminados por ordenadores varios, no podía escapar a unas opciones llenas de diamantes y demás elementos cavernícolas que se tan bien se prestan a las versiones consoleras.

Tu única misión: recoger diamantes a lo largo de las numerosas fases que poseen cada uno de estos seis divertidísimos mundos. Piedras que se desprenden a tu paso, enemigos mutantes de razas flipógenas o un sinfin de objetos convertibles en diamantes es la mercancía que obtendrás por el módico precio de unas cuantas carreras y un afinada combinación de habilidad, reflejos, astucia, inteligencia y juego de muñeca.

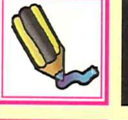
LAS PUNTUACIONES



Arcade

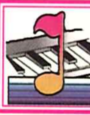
NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Justa y poderosa.

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6 mundos

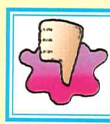


62


El desarrollo. Es total, trepidante y enganchante.



82

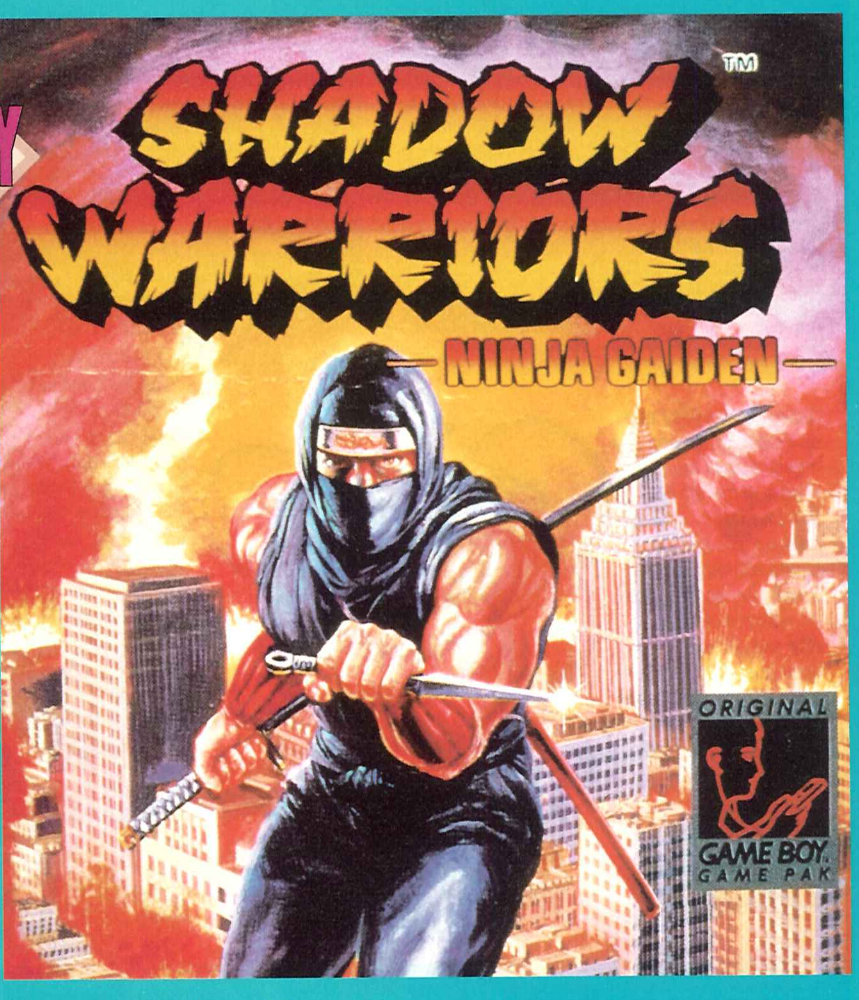

Los gráficos. Son excesivamente esqueléticos.



90


79

GAME BOY



El enésimo Shadow Warriors está listo para su asalto a la Game Boy. Es la... espera que cuente... quinta máquina que recibe al guerrero ninja más famoso de todos los tiempos.

Y no es ningún gran acontecimiento, por lo menos para los acostumbrados al «versionalismo». Al fin y al cabo es Shadow Warriors y, aparentemente, nada ha cambiado. Un violento más en otra máquina...

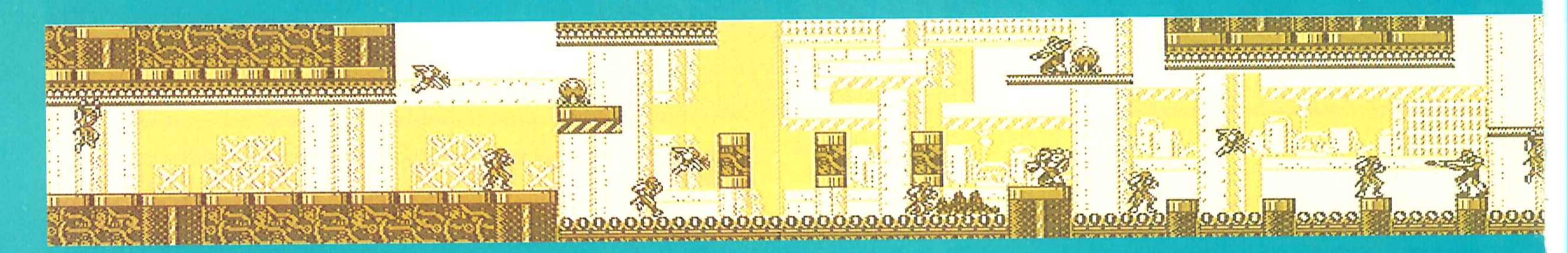
¿¡¡Nada más!!?. Pues bien, el que piense así que se retire.

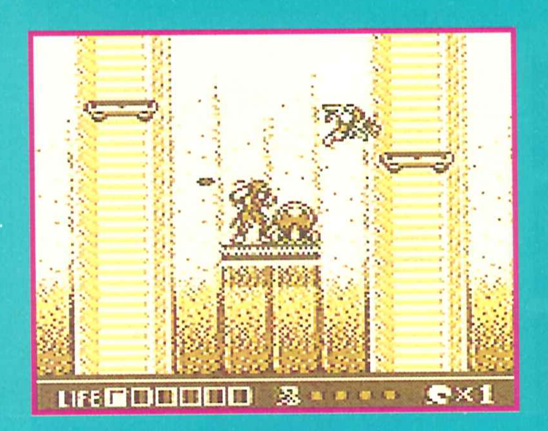
Excepto el título, que para nosotros sigue siendo sagrado, el Shadow de la portátil no se parece para nada a ningún otro Warrior que ande danzando por ahí. Es como un especimen nuevo, de sangre renovada y presencia bastante más acogedora que basa todo sus atractivos en, por un lado, la fuerza adictiva de la Game Boy y, por otro, el carácter radicalmente cambiado que esta vez ha escogido como vía.

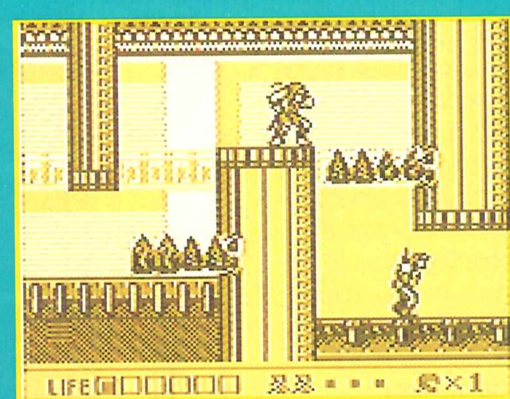
Lo que queremos decir con esto es que el Ninja ha sabido adaptarse -y compenetrarse- perfectamente a la pantalla verde, pero con unos gráficos que te alucinas y utilizando unas técnicas que podrían resumirse en: dificultad justa, movimientos espectaculares, muchas armas, cambio casi constante de escenarios e incentivos para no abandonar nunca la partida.

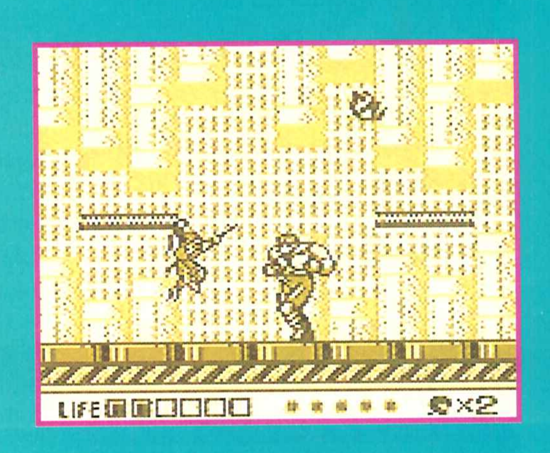
Con estos pequeños retoques es posible afrontar un nuevo juego en el que la imagen del Ninja ha cambiado, pero, -y por increíble que parezca-, para mejor.

A las puertas del último combate









HOBBY CONSOLAS — Otro gran Shadow Warrior

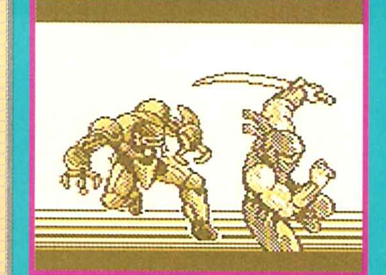
La sombra del guerrero, esa mítica máquina recreativa que hiciera sollozar a más de cuatro, vuelve a luchar, bajo su nombre original, contra otro imperio malvado.

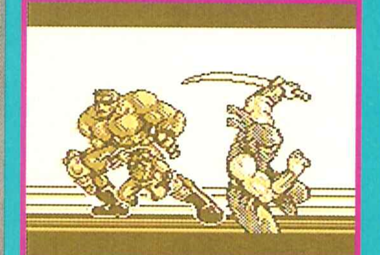
Nombre y juego unidos en un alarde de tecnología de color verde, con incisos superfluos de contiendas extraterrestres, que no puede ser rechazado por su desarrollo mata-mata made in Ninja world. Todo en él destila acción.

Una acción trepidante que se recrea ante unos gráficos correctísimos, sonidos maquiavélicamente tarareables y un sin fín de bombas alucinógenas que tendrás que despachar de la manera más contundente posible.

Un nuevo juegazo amparado bajo el nombre de un mito.

J.L."Skywalker"





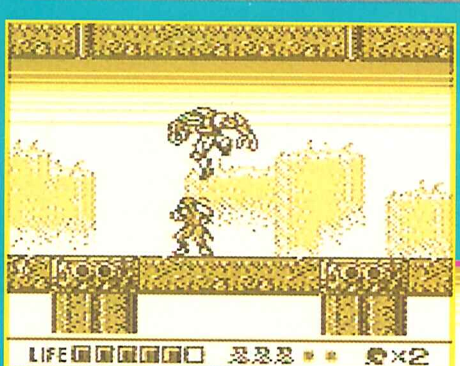
HOBBY CONSOLAS — La renovación perfecta

Cuando un mensaje cansa lo mejor es cambiarlo. Si el mensaje ha tenido tanto éxito como para no poder prescindir de sus consignas, entonces hay que optar por renovarlo. Algunos son expertos en renovaciones. Conocen muy bien el truco de cambiar muy poco para que siendo lo mismo parezca distinto.

Ahí está el nuevo Golf GTI y ahí viene el Shadow Warriors de la Game Boy. Aparentemente todo sigue igual, jugablemente todo es distinto. Más adicción, menos complicaciones, grandes gráficos, escenarios sugerentes y, por si fuera poco, enemigos fin de nivel que hasta yo, y eso es noticia, me he cargado.

Sí, es otro ninja, menos luchador pero muchísimo más interesante.

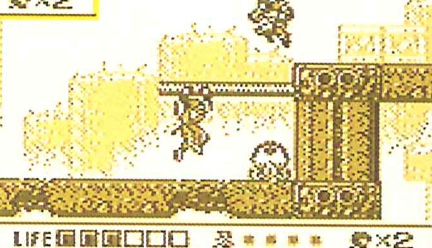
El Consolero Enmascarado



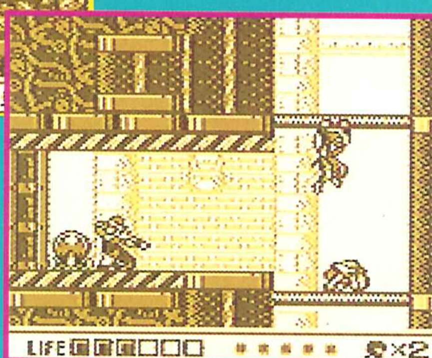
Aunque la cantidad de enemigos que aparece no es que nos vaya a desbordar, lo cierto es que haréis muy bien en cuidaros la espalda. Son terriblemente pesados y duros. Y eso es suficiente.

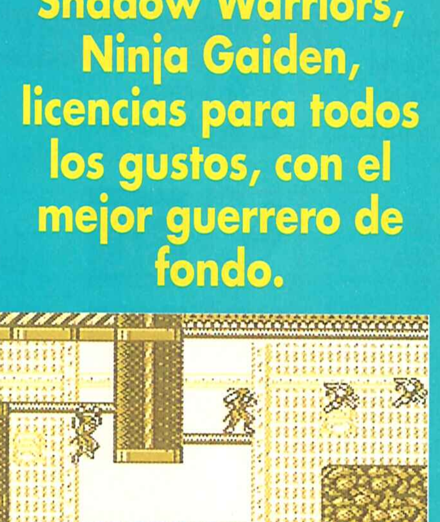


Podréis comprobar que el desarrollo de este Shadow Warriors parece bastante diferente al del resto de versiones que circulan por este mundo. No sólo es menos lineal -tiene muchos recovecos, subidas y bajadas- sino también algo más corto -aunque igual o más intenso-.



Entre las habilidades de nuestro héroe podremos contar con una inusitada capacidad de salto y gimnasia sobre barra fija. Además de la atractiva figura que supone, nos podrá librar de más de un golpe enemigo.





Shadow Warriors, Ninja Gaiden, licencias para todos los gustos, con el mejor guerrero de fondo.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TECMO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Fácil y eso a mi me encanta.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5





80





80

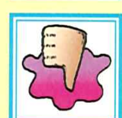




89

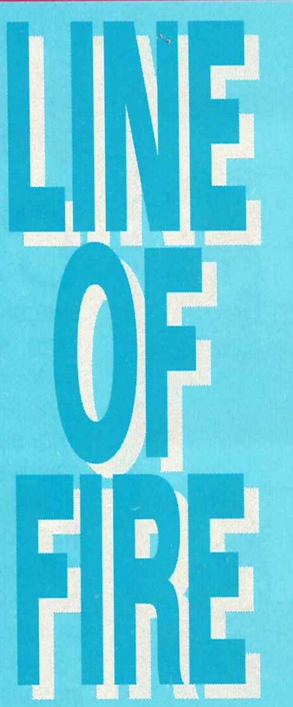


Es un ninja que ha abandonado absurdos modales para convertirse en un personaje perfecto



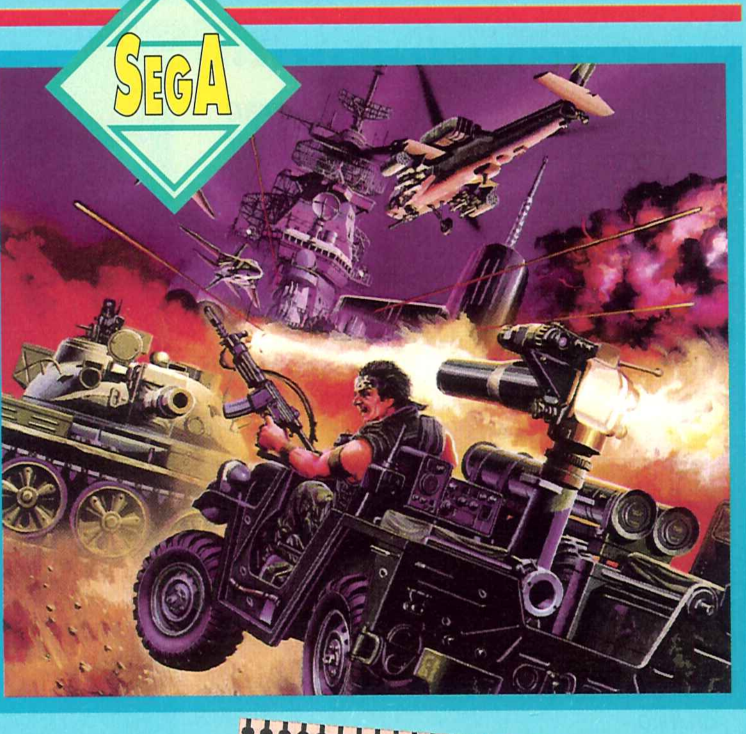
No hay paswords, así que si tienes que acostarte pierdes lo que habías hecho.

88



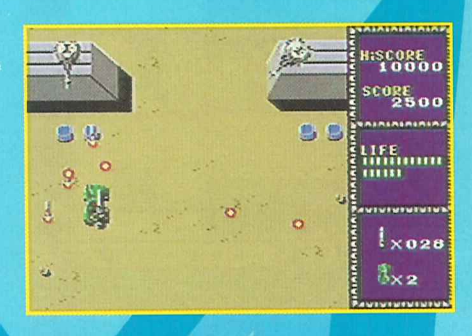
Line of Fire

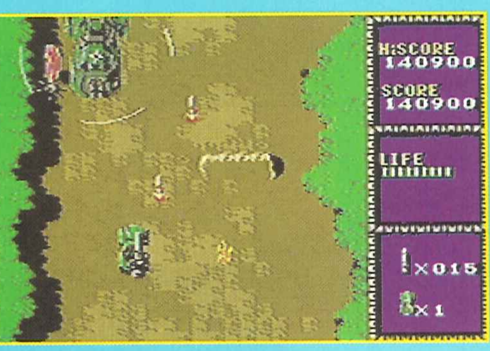
Asuntos de otra guerra

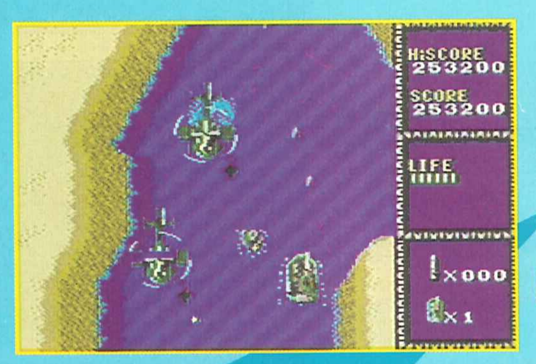












HOBBY CONSOLAS

Lineal y simple

Empezaré directamente diciéndoos que un arcade de la naturaleza bélica que ostenta este cartucho, jamás debería ir a esa velocidad, ni colocar a tan escaso número de enemigos, ni limitar los movimientos de tu vehículo, ni poner, en definitiva, las cosas tan fáciles. Ya que no estás creando ninguna maravilla a nivel gráfico ni de animación, por lo menos esfuérzate en hacerlo adictivo y rápido y no dejes nunca que la imagen estética pueda ni con el ambiente ni con la capacidad de enganchar.

Olvidarse de todo a la vez puede significar el desastre y nadie quiere un desastre para su Master.

Giancarlo Vialli

El Line of Fire que se ha plantado en la Master no es el Line of Fire al que estábamos acostumbrados a jugar. Sí, es la misma guerra, lleva el mismo nombre y se presenta como el mismo juego, pero ni nos transporta a los mismos escenarios, ni usa los mismos gráficos. Vamos que ni es conversión de la recreativa, ni se ha esforzado en absoluto por serlo. ¿Porqué entonces el nombrecito?. Suponemos que por la fama. Tira más un título de rigor probado que cualquier otra invención. Line Of Fire es más sugerente que Zona de Puñetazos, ¿no?.

En cualquier caso, se llamase como se llamase, lo cierto es que el programa tampoco vale demasiado. A unos escenarios coloristas y, al menos, decentes, se le contraponen unos gráficos bochornosos, simples y devaluados y una mecánica de juego triste, esquemática, cero de original y muy, muy lenta en la que lo único destacable es el recurso al arcade de siempre, con jeeps, lanchas y helicópteros incluidos.

Mil de violencia y muy poquito de entretenimiento y adicción.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: En un día a lo sumo.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 6 escenarios.






El paisaje y la fórmula convencional de arcade.






La "mala" utilización del título.
El scroll y la velocidad.






LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



BUBBLE THING® en el libro GUINNESS de los records

David Stein de New York (creador de BUBBLE THING®), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m y 24 cm. el 6 de junio de 1.988, utilizando unicamente BUBBLE THING®, agua y líquido jabonoso.

¡PRUEBA A BATIR TÚ EL RECORD!

David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

NOMBRE.................................... APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA....................................
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO....................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.
Fecha y firma:

LISTAS

Pues aunque alguno no lo crea, cada mes, en esta revista, se reciben un montón de novedades. Se prueban, se examinan y se valoran. Cuando consideramos que son lo suficientemente buenas como para tener un espacio en estas páginas, las metemos y ya está. Otra cosa es que sean tan buenas como para desbancar a los sagrados. Eso ya es más difícil. Y por eso no tenemos ni la movida ni el ajetreo que nosotros querríamos. Menos en las pequeñas, que van como locas.







GAME GEAR

1	✕	Sonic
2	↑	Donald
3	↓	Castle of Illusion
4	→	Fantasy Zone
5	↓	Shinobi

NINTENDO

1	✕	Super Mario III
2	✕	Star Wars
3	✕	Robocop 2
4	✕	New Zealand Story
5	✕	Rainbow Islands
6	→	Championship Rallye
7	→	Jackie Chan
8	↓	Kick Off
9	↓	Super Off Road
10	↓	Dragon´s Lair

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	✕	James Pond 2
2	✕	Sonic
3	✕	Kid Chameleon
4	→	The Immortal
5	↓	Castle of Illusion
6	✕	Shadow of the Beast
7	✕	Thunder Force III
8	→	Klax
9	→	Toki
10	↓	Hellfire

GAME BOY

1	→	Terminator 2
2	→	R-Type
3	↓	Double Dragon 2
4	↓	NBA
5	→	Megaman

LYNX

1	✕	Scrapyard Dog
2	↑	War Birds
3	↓	Checkered Flag
4	✕	Viking Child
5	→	Zarlor Mercenary

SEGA

1	✕	Sonic
2	✕	Shadow of the Beast
3	✕	Asterix
4	✕	Castle of Illusion
5	↑	Donald
6	✕	Bonanza Bros
7	↓	Super Kick Off
8	✕	Mercs
9	→	Klax
10	✕	Ghouls'n Ghosts





✕ Repite posición → Nueva entrada ↑ Sube posiciónes ↓ Desciende posiciones

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerialt Assault	Megadrive	4
After Burner II	Megadrive	1
Alien Storm	Sega	7
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Battle Squadron	Megadrive	2
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Skyhawk	NES	6
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafío Total	NES	5
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
El Rey de las B. rosas	Linx	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp d.	Game Boy	2
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	2
Fantasía	Megadrive	3
Fatal Rewind	Megadrive	7
Fire & Forget 2	Sega	3
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3

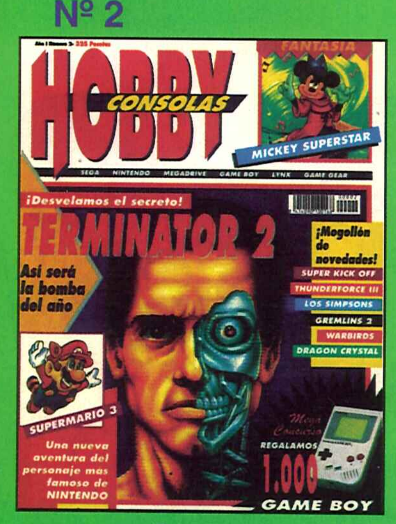
JUEGO	CONSOLA	Nº
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
Laser Ghost	Sega	7
Life Force	NES	4
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Mega Man 3	Nintendo	7
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Navy Seals	Game Boy	7
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Pato Aventuras	Game Boy	1
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Sega	1
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4

JUEGO	CONSOLA	Nº
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Solomon´s Club	Game Boy	5
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Off Road	NES	5
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Flinstones	Sega	7
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Tournament Cyberball	Lynx	5
Truxton	Megadrive	1
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turrican	Megadrive	4
Vigilante	Sega	5
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wonder Boy	Game Gear	1
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zoom	Megadrive	1

Nº 1

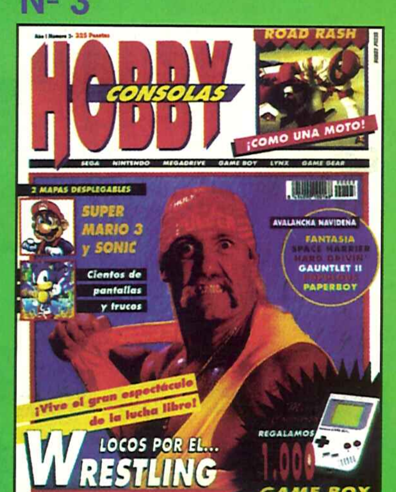
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 2



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4



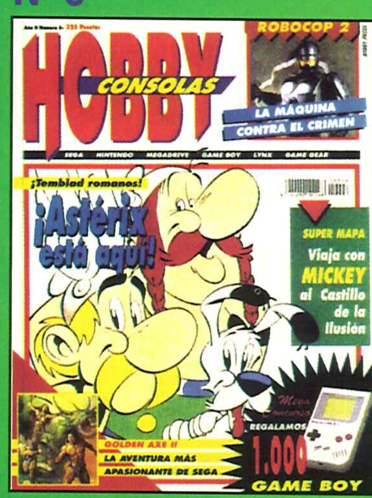
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 5



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 6

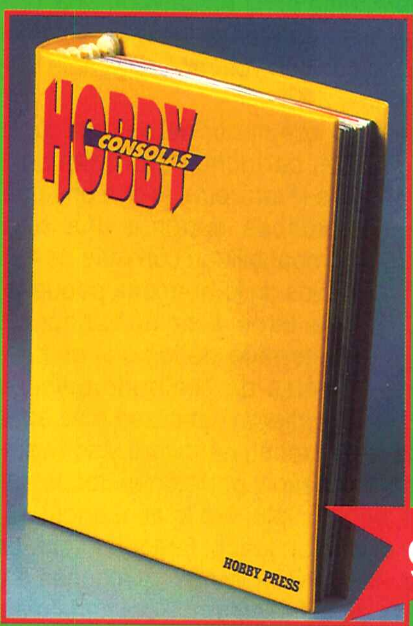


P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7



P.V.P. 325 Ptas.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



950 Ptas.

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

SUPER NINTENDO

HACIA UN NUEVO MUNDO

Continuando con la serie de reportajes de las consolas de 16 bits, llegamos a la máquina más esperada de todos los tiempos: la nueva Super Nintendo.

Prepárate para surcar, a bordo de esta superpotente consola, un mundo nuevo, espectacular, que te conducirá directamente hacia la más total de las diversiones.

Retrocedamos un poco en el tiempo. Nuestro nuevo paradero espacio- temporal se situará allá por otoño de 1988, en el paraíso del videojuego, Japón. El mundo está a punto de conocer la nueva super criatura de Nintendo. Exactamente el 21 de noviembre de ese año, se presenta a la prensa especializada y compañías de software, una nueva consola de increíbles características técnicas y extraña apariencia. Su nombre; Super Famicom. Su destino, convetirse en la puerta que conducirá directamente a un mundo habitado por los juegos más alucinantes de todos los tiempos.

¡Qué!, ¿os ha extrañado lo del nombre. Pues no os preocupéis, que no hemos cambiado de máquina. Seguimos hablando de la Super Nintendo, lo que ocurre es que en Japón se llama así, Super Famicom, respondiendo a la contracción de FAMIlly COMputer. En cuanto a lo de Super... no hace falta ser muy listo para imaginarse el porqué.

Volviendo a la historia, tenemos que decir que en aquellos momentos el lanzamiento de esta máquina no estaba definitivamente previsto, e inlcuso el diseño era tan sólo un boceto. Se estaba fraguando el nacimiento de una Super 16 bits.

Sin embargo, las revistas de videojuegos de todo el mundo se volcaron sobre la compañía nipona y su máquina, en busca de noticias y sabrosa información. Pero Nintendo, con su característicos secretismo y ceremoniosidad, se negaba a dar detalles técnicos y posibles fechas de lanzamiento, tanto en Japón como en el resto del mundo.

El aspecto de la Super Nintendo en aquellos momentos, era totalmente diferente al que presenta en la actualidad. Más rectangular y compacta, con los disparadores del mando en color rojo, e incluso una salida de cascos con volumen regulable que en el modelo actual no existen.

Junto con la consola se creó un adaptador para poder jugar con cartuchos de Nintendo 8 bits (Famicom), lo que en aquél entonces suponía una total compatibilidad con más de 400 títulos de la hermana pequeña. Más tarde dicho adaptador fué desterrado de los planes principales de Nintendo,quienes decidieron centrarse más en la transformación de la consola y mejorar su hardware y software. Había que crear algo totalmente nuevo y perfecto en todos sus aspectos. La compatibilidad, en principio, era lo de menos.

Tras cosechar increíbles éxitos en todo el mundo, la Super Nintendo llegará a España el 1 de junio dispuesta a revolucionar el mercado de los 16 bits.

Para esta consola tan sólo existía un juego, Dragon Flight, un arcade de simulación aérea, -futuro Pilot Wings-, y algunas demos de pantallas digitalizadas de bella factura. Pero nada más, todo seguía bajo el más profundo de los secretos.

Tan sólo se conocían algunos datos de la resolución, la máxima del momento, la paleta de colores, más de 30.000, los 10 canales de sonido y la inmensa cantidad de sprites que permitía en pantalla, 128 para ser exactos.

Estas eran las únicas características técnicas que se sabían en aquellos momentos, y estábamos ya en las navidades de



Este es el atractivo aspecto que, definitivamente, poseerá la Super Nintendo española. Tal y como se muestra en la fotografía, la consola viene acompañada de un pad de control y de un cartucho de Super Mario World.

1989. Había pasado más de un año desde su presentación a la prensa y todavía apenas se sabía nada.

Por esas fechas, Sega se aseguraba, teóricamente, su presencia en el mercado de 16 bits europeo lanzando su Mega Drive antes de que apareciera la Super Famicom. Al parecer, Nintendo no tenía prisa, quería hacer las cosas bien y tomarse el tiempo que fuera necesario.

Mientras, en Gran Bretaña, los ingleses se divertían con la creación de una nueva consola europea, la Konix (de la prestigiosa compañía de joysticks y periféricos), de la cual, pese a tener unos cuántos juegos y periféricos super interesantes, nada se volvió a saber.

Más retrasos

A finales de ese mismo año, 1989 seguíamos sin saber nada de su lanzamiento, pero, sorprendentemente, el diseño cuasi definitivo sale a la luz. Las únicas diferencias de aquel prototipo con la máquina actual, eran el color de los disparadores del control pad, rojo, y la situación del port de los mismos, al lado derecho del frontal. En esos momentos, ya se conocían más a fondo algunas de sus características técnicas, pero datos como la procedencia del procesador, seguían en la sombra.

Un detalle que llamó mucho la atención fué el chip de sonido de la consola, desarrollado conjuntamente por Nintendo y Sony, toda una garantía de calidad y buen hacer. Y el más potente que se había creado hasta la fecha.

En ese preciso instante y cuando parecía que ya todo estaba definitivamente preparado, se vuelve a retrasar el lanzamiento de la Super Famicom. En un principio se sospechó que era por la escasez de materiales dedicados para la construcción de chips que afligía al mundo entero. Ordenadores como el Atari, Amiga y demás, subían increíblemente sus P. V. P. por culpa de este desagradable fenómeno. Sillicon Valley estaba en crisis.

Al poco tiempo, Nintendo, ante el interés y acoso mundial, se decidió a comunicar oficialmente una fecha de lanzamiento. Esta vez, iba en serio. La fecha en cuestión era el verano/otoño del 90. (Tened en cuenta que transcurrían, por aquél entonces, los primeros meses del 90).

La expectación que estaba creando la Super Nintendo era de auténtica antología consolera.

Un poco más cerca...

Siguiendo con el tema de su tardía comercialización, otro de los factores que influyó en su retraso fué que Nintendo quería asegurarse el éxito. Ellos sabían que era superior en todo a sus oponentes, y, como dije antes, no tenían ninguna prisa. Lo bueno, es bueno siempre.

En Septiembre del 90 se tuvo, -por fin-, acceso a las primeras unidades y muchos expertos la consideraron la consola de los 90. Razones no les faltaban, ni técnicas, ni de diversión.

El precio de venta en Japón se fijó en 25.000 Yens, (unas 20.000 pesetas), tan sólo un poco más cara que la PC Engine, que era la reina del mercado consolero en ese país por aquel entonces.

La Super Nintendo sufrió varios retrasos en su lanzamiento. Nintendo no quería precipitarse y prefería medir sus pasos minuciosamente.

Hoy en día las cosas siguen parecidas, la Super Nintendo lidera el mercado, le sigue la PC Engine/TurboGrafx y por último, que no la última, la Mega Drive.

Los primeros juegos que visitaron el port de cartuchos de la consola, fueron, por supuesto, el Super Mario World, -el clásico por excelencia-, la tercera parte del Zelda, -de gran éxito en Japón y USA en su versión NES-, el mencionado Dragonfly y algunos proyectos de juegos de coches y deportes todavía sin definir y que se encontraban en sus primeros bocetos.

Empieza el festival

A pesar de esta relativa escasez de cartuchos, (recordemos que había renunciado a la compatibilidad de más de 400 títulos), nuestra amiga la Super Nintendo se ganó rápidamente los favores del público, ¡y eso que acababa de salir a la venta!. Pero todos los juegos presentaban una calidad fuera de lo común.

Las compañías y grupos de programación de todos los países empezaron a volcarse en la creación de juegos, todos estaban dispuestos a sacar sus títulos para la Super Nintendo.

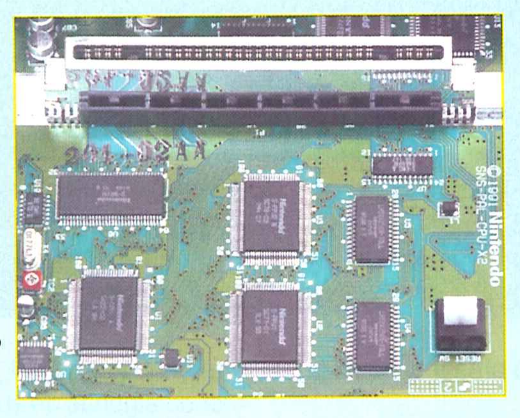
Nintendo era la compañía principal, pero había otras 37 empresas de Japón, U.S.A. y Gran Bretaña tras la estela de la máquina. Entre ellas las más destacables eran Acclaim, Capcom, Electronic Arts, Irem, Jaleco, Konami, Taito, Elite, etc...

ASÍ ES POR DENTRO LA SUPER NINTENDO

La Super Nintendo posee unas características técnicas realmente increíbles: ***rutinas gráficas impresionantes, espectacular sonido CD, paleta de colores gigantesca...*** *un cúmulo de cualidades que la convierten en una de las consolas más avanzadas y potentes de los últimos tiempos.*

Todo lo que habita en el interior de esta consola es auténtica tecnología punta, ***desarrollada por la propia Nintendo*** *en el más profundo de los secretos.*

Pero empecemos a contarlo todo desde el principio y origen: el ***procesador central****.*



El cerebro de la bestia.

La CPU está desarrollado por la propia Nintendo, y es uno de los mayores misterios que rodea a la máquina. Se sabe que es un ***65C816****, pero los datos técnicos han sido revelados exclusivamente a sus programadores, y se dice que es tan potente, que incluso ellos desconocen todas sus posibilidades.*

Este mega cerebro tiene su ***propio juego de instrucciones*** *para cada tarea,gracias a lo cual el microprocesador no pierde el tiempo buscando en un gran repertorio de instrucciones inútiles: accede al instante a la instrucción precisa, por lo que los juegos aceleran enormemente su velocidad.*

Las imágenes

El cerebro de la Super está respaldado por ***dos potentísimos chips de vídeo, PPU1 (5C77-01) y PPU2 (5C78-03)****. Cada uno funciona por su lado y asocian su potencia para acelerar más todavía la velocidad de la máquina.*

Los colores y la resolución *son otro de sus puntos fuertes. La paleta de colores asciende a* ***32.768 tonalidades*** *y permite multitud de modos gráficos diferentes, cada uno con su número de colores y planos de scroll correspondientes. Por cierto, el* ***número de colores*** *en pantalla llega a alcanzar los* ***2048****, en un modo especial, aunque lo normal es que muestre* ***256 ó 128****, más que suficientes.*

La máxima resolución que permite la Nintendo, es de..., ¡atención!, ***512 x 448*** *pixels.*

La memoria Ram *de la consola asciende a* ***128 K****, muy superior a lo visto hasta ahora, y la* ***vídeo Ram es de 64 K.***

Los sprites *también merecen un capítulo aparte. La Super Nintendo permite hasta* ***128****, con un* ***tamaño máximo*** *de* ***64 x 64 píxels****, ¡imagínate a un enemigo de ese tamaño!.*

Para concluir este apartado, os diremos que en esta consola se han incluído también instrucciones precisas para ***rotar, realizar acercamientos suaves, perspectivas tridimensionales, zooms, y estrechar y alargar figuras,*** *además de incorporar de origen hasta* ***cuatro planos diferentes de scroll****, que, con una programación inteligente, pueden ser aumentados considerabklemente. Su* ***color layering*** *también permite realizar* ***scrolles fantasmales****, como neblinas y nubes transparentes, y de hecho las incorpora en muchos de sus juegos.*

El sonido

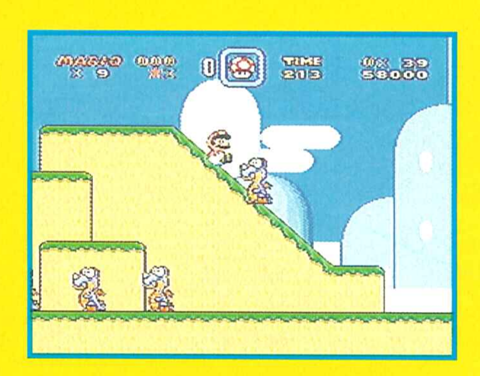
El sonido está comandado y dirigido por el ***A.P.U.*** *(Audio Processing Unit), diseñado por los expertos del sonido,* ***Sony****, especialmente para Nintendo. Dispóne de un total de* ***ocho canales en estéreo****, con sonido PCM (Pulse Code Modulation) y auténtica calidad CD, que además permite samplear todo tipo de sonidos: pianos, baterías, guitarras o cualquier instrumento musical. Si lo conectas a un amplificador y unos baffles, puedes alucinar en colores, digo, en sonidos.*

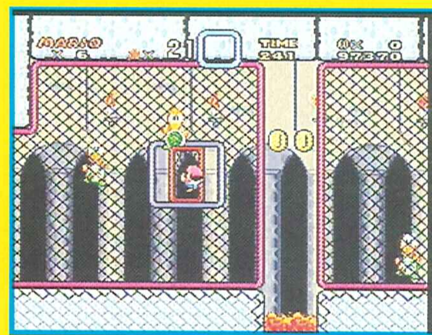
Bueno, y estas son las características principales de esta Super 16 bits. Interesantes, ¿no?.

Super juegos para una Super Consola

La Super Nintendo vendrá acompañada en su lanzamiento de juegos que ya han inscrito con letras de oro sus nombres en otros continentes y países, juegos que a partir de ahora pueden llenar tus largas partidas de emociones sin igual.

Pero para que los conozcas un poco mejor, aquí puedes ver sus portentosas pantallas, leer nuestros portentosos comentarios y casi casi jugar con ellos con tu portentosa imaginación.







• **Super Mario World:** Sin duda, entre todos, destaca uno:Super Mario World, el mejor juego de plataformas de todos los tiempos, (así lo pensamos Yen, yo y toda la prensa especializada del mundo).

Mario y Luigi han regresado en su mayor y mejor aventura, la más grande, la más divertida y la más peligrosa.

El malvado Bowser ha vuelto y parece no estar dispuesto a dejar descansar a nuestros héroes de toda la vida. No contento con secuestrar a la bella princesa Toadstool, ha raptado también a todos los compañeros del dinosaurio Yoshi. Prepárate, Mario para atravesar 96 mundos, llenos de enemigos grandes y pequeños, sorpresas, setas mágicas, capas voladoras, pantallas escondidas y adicción sin límite.

Y no te preocupes si apagas la consola y llevas mucho recorrido, porque puedes almacenar hasta tres partidas diferentes en el cartucho.

Todo lo que os pase por la imaginación, y mucho más, está en este juego, el mejor y más divertido. Un clásico entre los clásicos, ¡y encima viene gratis con la consola!.

• **Super Castlevania 4:** El conde Drácula no descansa tranquilo en su fría tumba, y cada cien años levanta la cabeza y planea una nueva venganza contra la familia Belmont. Esta dinastía de extermina-vampiros, ha luchado siglo tras siglo contra este misterioso ente, pero el conde ha vuelto con más fuerza que nunca, y va a ser el primogénito de la familia, Simon, quién se encargue de medir sus fuerzas con él.



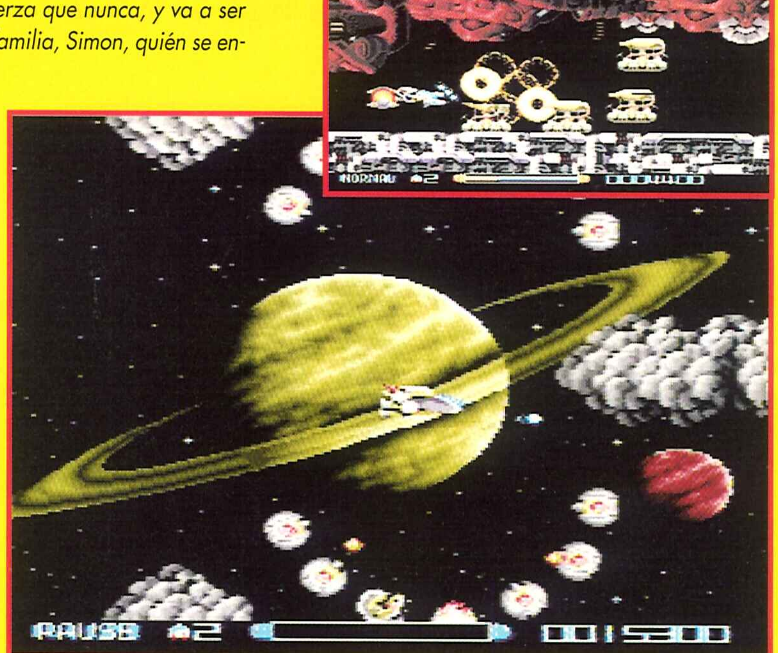
Entre Simon y el malvado median nueve grandísimos niveles, plagados de maléficas criaturas de la noche, dispuestas a sorber hasta el último milímetro de su sangre. Simon ha vuelto y se ha traído su más increíble cartucho bajo el brazo.

• **Super R Type:** El más popular mata-marcianos de todos los tiempos, cuyas características han sido imitadas por innumerables juegos.

Su llegada a la Super Nintendo merecía un gran homenaje, y la propia Irem convirtió este gran juego para la consola japonesa.

Este cartucho es la conversión del R-Type 2 de la máquina recreativa, pero con dos niveles de regalo. Un total de ocho grandes fases, en las que circular por el espacio exterior se va a convertir en algo más que un infierno.

Buenos gráficos, buenos scrolles, mejor sonido, en fin, todo lo necesario para convertirse en un clásico para Super Nintendo.



Y empezaron a aparecer más y más juegos, todos ellos increíbles y de una calidad nunca vista hasta entonces en una consola, con 256 colores en pantalla, sonido CD, y con sprites gigantescos.

Eran el impresionante F- Zero, Flight Club (versión mejorada del Dragonfly), Gradius 3 (Némesis 3), Bombuzal, R Type 2, Drakhen, Populous y Sim City, títulos de gran fama mundial y sobradamente conocidos en el mundo del videojuego.

El precio de estos cartuchos rondaba los 7800 Yens, (unas 6000 pesetas), lo cual era una cifra bastante cara para el mercado japonés, pero dada la espectacularidad de los juegos, el precio era prácticamente lo de menos.

Por fin, el sagrado artefacto de Nintendo visitaba masivamente las tiendas de todo Japón a finales del 90.

La producción inicial de la consola en el país del Sol naciente fué de 700.000 unidades, que se vendieron en apenas mes y medio.

La política comercial de la compañía se empezaba a poner en práctica: primero lanzarla en Japón y observar el éxito de ventas. Luego hacer lo propio con los U.S.A. y una vez hecho ésto, a..., ¡Europa!.

Un detalle importante y curioso que hizo pensar en su pronta comercialización por estos lares, fué que la consola incorporaba entre su equipo inicial un cable euroconector.¿Querría decir ésto que íbamos a disfrutar pronto con esta super máquina?. De momento todo seguía en el aire.

Mientras, los usuarios del Viejo Continente tenían dos opciones para conseguir la Super Nintendo, comprarla por importadores directos (entre 70.000 y 80.000 pts), o esperar y rezar para que el gigante nipón la trajera cuanto antes.

¡Oh!, amigos míos, cuánto he rezado y llorado por la Super Nintendo!.



El diseño de la Super Nintendo le da una apariencia juvenil e inocente. Pero no os confiéis, en su interior se encierran juegos para auténticos "profesionales".

U.S.A. is different...

Menos de un año después de su fulgurante lanzamiento en Japón, en otoño del 91, la máquina se pone a la venta en los Estados Unidos. Eso sí, después de ser presentada en la espectacular CES de Chicago en junio de ese mismo año y ser aclamada por todos los visitantes de tan excelsa feria.

Pero los americanos son muy suyos, amigos míos, y, para dar la nota, decidieron cambiar el diseño y aspecto de la consola por completo. En este país se llamó Super Nintendo y adoptó una forma más cuadrada, estilo a la NES 8 bits.

Pero de los cambios, os hablaremos ahora mismo..., seguid leyendo, seguid.

La Super Nintendo aparecerá en el mercado con 8 títulos, cifra que irá aumentando hasta llegar aproximadamente a 25 a finales de este año.

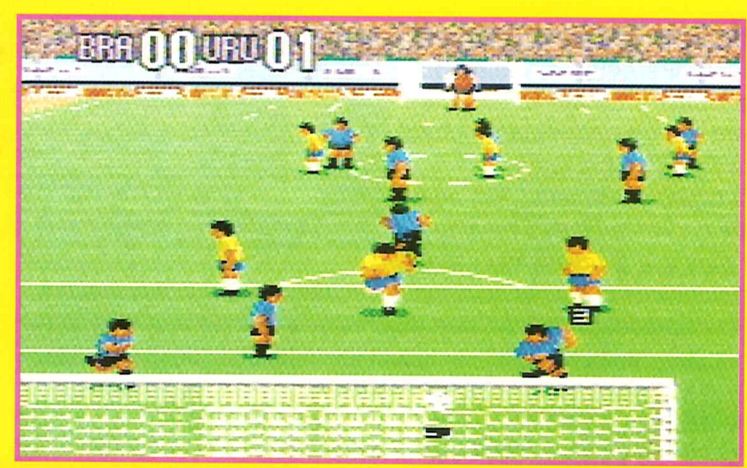
El prestigioso diseñador Lance Barr se encerró en el cuartel general de Nintendo en Washington y se encargó de preparar este modelo para el exigente mercado yankee.

Sus modificaciones principales se centraron en darle a la máquina un aspecto más sofisticado, que según él era importantísimo porque daría muestra de la magnificencia del aparato.

Otro aspecto importante fueron las curvas y redondeces que se le dieron a la carcasa, cuya misión era la de quitar la impresión de daño o peligro que pudiera ofrecer a quien la manejase. El redondeado diseño sería un incentivo para jugar con ella.

Otro de los cambios que introdujo fue el de situar la rejilla de ventilación detrás. Incluso los mandos de control sufrieron dos grandes variaciones. El color de los botones pasó a ser morado y violeta, ¡vaya colores!, y los disparadores X e Y adoptaron un aforma cóncava, hacia dentro. Esto último se hizo con el fin de poder diferenciarlos de los disparadores A y B sin tener que quitar la vista de la pantalla durante la partida. ¡Un poco exagerados estos americanos, ¿no?.

Como véis, este tal Barr realizó el diseño con un sibaritismo de ideas casi exclusivo.


• **F Zero:** *En la última década del siglo 26, la humanidad gusta de practicar todo tipo de deportes arriesgados. La última moda se llama F Zero, una especie de fórmula uno, pero en circuitos situados a más de 300 pies de altura y con bólidos de inyección líquida que superan los 450 kilómetros por hora. Con este panorama deportivo la diversión está asegurada para pilotos y espectadores.*

Si quieres circular por autopistas de ensueño en busca de la victoria, tienes a tu disposición cuatro vehículos, de increíbles características técnicas, Turbo Nucleótidos, ABS 3, suspensión magnética y otros adelantos de origen desconocido. Antes del Grand Prix, puedes practicar con cualquiera de tus rivales, pero si te consideras un valiente y arrojado piloto, métete de lleno en el gran premio.

• **Super Soccer:** *La prestigiosa compañía Human, famosa por sus juegos deportivos, ha creado para Super Nintendo uno de los juegos más divertidos y bien hechos del género balompédico. Con una perspectiva realmente innovadora, totalmente tridimensional y opciones de juego como en el deporte real, faltas, penaltys, voleas, saques de banda, corners a gusto del usuario, etc..., todo está estudiado para igualar y emular al deporte rey.*

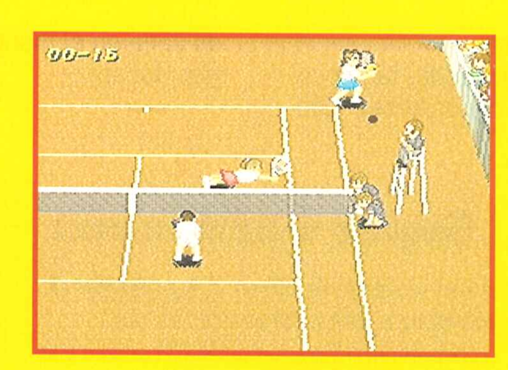
También tienes a tu disposición 16 equipos, con sus propias características, portero manual o automático, cambios, tiempo a elegir y más cosillas. Tan sólo hace falta un poquito de empeño, regates, avances por la banda, y por supuesto goles, con efecto o sin el.

• **Super Tennis:**

Por supuesto, otro de los grandes deportes no podía faltar en la Super Nintendo. Este juego también es tridimensional, y la cancha se desplazará por la pantalla con una genial rutina de rotación.

Como era de esperar podéis participar uno solo, contra la máquina, o dobles, juntos contra ella y separados. También tendréis acceso al circuito mundial con los ocho opens más famosos del mundo y a la consiguiente clasificación en la tabla de mejores jugadores.

En este partido no va a faltar ni el recoge pelotas ni todos los movimientos que hacen del tenis uno de los deportes más divertidos y asequibles de cuantos existen.

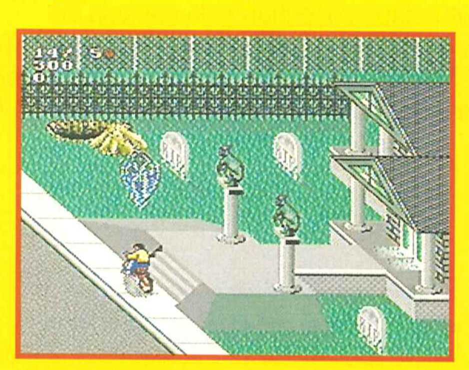



• **Paperboy 2:** *¡Chicos!, el repartidor de periódicos más famoso del mundo ha vuelto, y esta vez con ganas de pedalear, repartir el diario y salvar todos los obstáculos que se le pongan por delante.*

Podréis adoptar el papel de Paperboy o Papergirl, (para que luego digan que la consola es sexista), y lanzarte a las calles en busca de emociones varias.

Niños enloquecidos, perros suicidas, ladrones de tiendas, rampas, alcantarillas, bocas de riego... todo en este juego se va a unir en perfecta armonía para hacerte la vida imposible.

Si la primera parte os pareció difícil y divertida, esta segunda entrega os hará botar en vustro sillón mientras atravesáis barrios hostiles, mansiones embrujadas, pistas de BMX y todos los extraños lugares que puedan pasar por vuestra imaginación.




La consola se venderá, además de con los correspondientes cables y pad de control, con el alucinante Super Mario World. ¡Todo un lujo!.

Para que os hagáis una idea de los diferentes modelos que ideó Barr y de las diferencias entre las dos consolas, echad una ojeada a las fotos.

Cambiando de tema, los objetivos de venta en ese privilegiado país era alcanzar la cifra de 2 millones de consolas en apenas tres meses. Y lo cosniguieron.

Hay que decir también que muchísimas compañías estadounidenses, -más todavía-, emprendieron la labor de crear y desarrollar juegos para Nintendo. Todos querían subirse a la consola del futuro.

Por cierto, y para acabar con el tema de yankeelandia, os diremos que los cartuchos americanos son un poco más grandes que los japoneses, lo cual hace incompatibles las dos consolas en el tema del software.

Las diferencias internas no existen, tan sólo es un motivo físico, de formas y tamaño, pero que impide intercambiar los juegos de una máquina a otra. No problems,. ¡adaptador al canto!.



Estos fueron dos prototipos de Super Nintendo que nunca llegaron -ni llegarán- a ver la luz. Pero siempre resulta curioso verlos...

Y Erbe la traerá a España...

El camino hacia Europa estaba libre, ¡por fin!. Nintendo había puesto en práctica su plan de conquista del mundo Occidental.

Los dioses japoneses de la fortuna se decidieron, en vista del super éxito que estaba cosechando la consola en todo el mundo, a lanzarla en nuestro continente.

El modelo europeo, como es habitual en Nintendo, tampoco iba a ser compatible con los sistemas de los otros países. Eso sí, el diseño iba a ser el mismo que el de la consola japonesa. Además la máquina se llamaría como su homónima americana, Super Nintendo. Por cierto, si os gustan los detalles, os diré que este nombre también irá en la ranura de cartuchos en lugar del nombre japonés.

Los mandos son de colores, como los nipones, pero no se llamará Super famicom como en Japón. ¡Vaya, lío!. Bueno, resumiendo, que el modelo europeo será igual que el japonés pero llevará el nombre del americano. Está claro, ¿no?.

Por cierto, ya que estamos hablando de diferencias, los cartuchos de la Super Nintendo, pese a tener la misma forma y aspecto que los japoneses, son distintos en cuanto a circuitería y patillaje, y por lo tanto, especiales para toda europa.

Y centrándonos ya en nuestro país, (el camino ha sido largo, ¿eh?), la afortunada compañía que traerá la Super Nintendo y todos sus juegos a los hogares españoles será Erbe, quien ha demostrado a Nintendo sus grandes dotes con el excelente trabajo realizado con Game Boy.

Y para que te vayas poniendo nervioso, te diremos que la consola incluye el fascinante Super Mario World,, un espectacular control pad, y todo lo necesario para que puedas disfrutar de esta gran consola en tu propia TV.

Bien amigos, a partir del 1 de junio tendréis una buena causa para meteros de lleno en el mundo consolero. Y si ya lo estáis, pues, ¡a mejorar tocan!.

Marcos García

Super Periféricos

La Super Nintendo, dada su reciente comercialización, aún no dispone de un gran número de periféricos, pero podemos citar algunos que pueden resultar realmente interesantes.



*Existen a nuestra disposición un **segundo pad de control** para disfrutar de partidas con dos jugadores simultáneos; **un cable RCA estéreo y un cable euroconector** que permitirán conectar la consola a monitores/televisores con salida de audio y video. Por último, lo que será el periférico estrella: el **Nintendo Scope**, un alucinante bazooka, -del que ya os hablamos a fondo el mes pasado,-, que permite disparar a distancia y sin cable.*

*Para finalizar, y aunque ésto entra en el campo de la disertación, os podemos comentar que con toda probabilidad Nintendo lanzará en breve en el mercado japonés un **CD Rom** -del cual hemos conseguido una imagen secreta de uno de los prototipos con los que se está trabajando- que ampliará hasta niveles increíbles las posibilidades gráficas y sonoras de la Super Nintendo. Pero con el CD Rom toca esperar pacientemente...*



• **The Chessmaster:** Si quieres darle un poco a la materias gris entre arcade y arcade, nada mejor que el Chessmaster, el más espectacular juego de ajedrez de todos los tiempos. Este cartucho te permite aprender mientras juegas, utilizar perspectivas bidimensionales y tridimesionales, varios tipos de piezas, más de 150.000 movimientos y aperturas, 16 niveles de dificultad, y la posibilidad de jugar contra otro consolero.

• **Juegos del futuro:** Además de los juegos ya mencionados, la Super Nintendo nos deleitará con gran cantidad de títulos que irán apareciendo poco a poco de aquí a navidades.

Y para que no os liéis demasiado, os los hemos organizado por compañías.

Acclaim: Esta poderosa casa americana nos traerá los siguientes títulos: **Super W.W.F.**, toda la emoción del Wrestling con sus diez luchadores más famosos; **Smash TV**, una réplica exacta de la recreativa, un espéctaculo salvaje del programa concurso más popular del siglo XXI; **Bart`s Nightmare**, la gran aventura de los Simpson en la Super Nintendo y **Terminator 2**, una espectacular conversión de la más espectacular de las películas.

Por su parte, **Capcom** nos hará llegar **Super Ghouls'n Ghosts**, el regreso de Sir Arthur en una gran aventura; **Final Fight**, juego ideal para desfogar tu pasión por los mamporros y las peleas callejeras, y, por último, **U. N. Squadron**, un trepidante juego de acción en el que tendrás que enfrentarte con tu avión a miles de vehículos aéreos, terrestres y marinos.

Por su parte, la propia **Nintendo** nos obsequiará con **Sim City**, uno de los juegos de estrategia más aclamados por la crítica mundial, y **Legend of Zelda (A Link to the past)**, las famosas aventuras de Link en la búsqueda de Zelda, pero esta vez ampliamente mejoradas a nivel gráfico y sonoro.

Esperad que tomemos un poco de aliento, porque seguimos... **Konami**, ¿os suena?, sólo traerá un título, pero ¡vaya título!: **Super Tortugas**. Cuando echéis una ojeada a esta super versión de los famosos héroes de los noventa, no váis a creer lo que estáis viendo. ¡Atención a este juego!.

Otra de las grandes, **Ocean**, -orgullo del software europeo a nivel mundial-, nos va a sorprender con dos auténticas maravillas en forma de cartucho supernintendero. Estamos hablando de **La Familia Addams**, de cuyas múltiples cualidades ya os hemos informado en la sección Juegos de Cine, y **Robocop III**, un juegazo repleto de acción, tiros, laberintos y demás, con el que váis a alucinar a lo grande.

Y vamos a tomar un poco de carrerilla porque si no, además de que no nos va a caber todo lo que nos queda por contaros, no vamos a dejar nada para las sorpresas de los próximos meses (tendréis que perdonad nuestro afán informador).

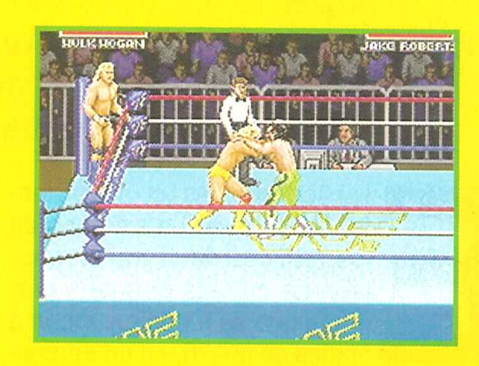
Así que, atentos que ahí vamos con una lista corta, pero que no por ello está formada por títulos menos interesantes que de los que os acabamos de hablar.

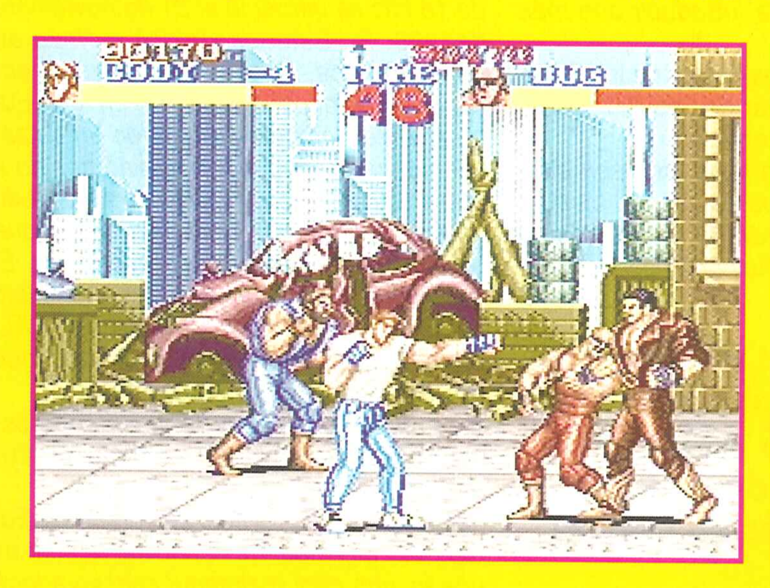
Elite: Joe & Mac y Dragon's Lair (sobran los comentarios); **Tradewest: Jack Nicklaus Golf , Super Double Dragon** (¡guau!) y **Super Battle Toads**, juego con el que los sucesores en éxito de las Tortugas Ninja en Estados Unidos se presentan espectacularmente en la Super Nintendo. Otro de los grandes titulazos a tener en cuenta.

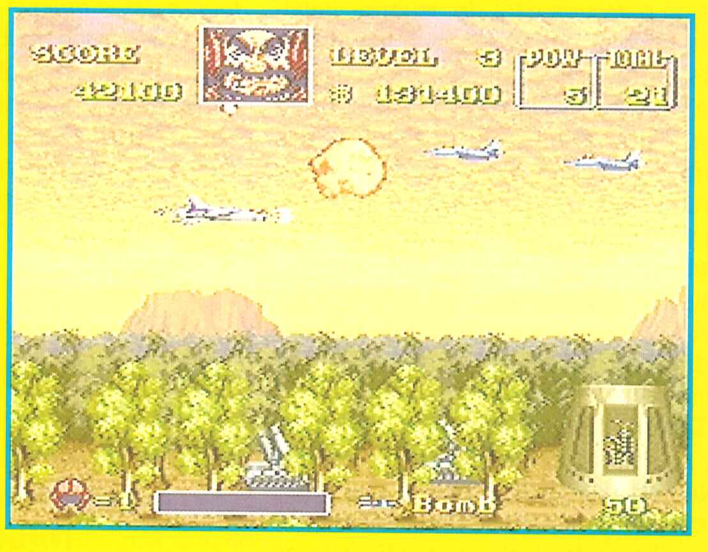
Bueno, y ésto es todo, que no es poco... ¿¡Qué!?, ¡alucinando, ¿no?.







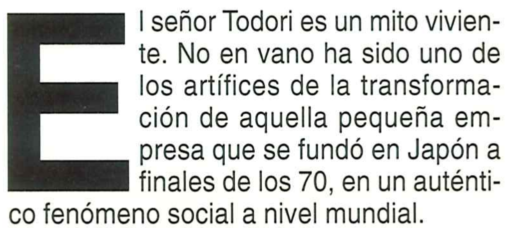




EL ÚLTIMO EMPERADOR



El Director General de Nintendo -la compañía de consolas más poderosa del mundo-,visitó por primera vez España. Y en las oficinas de Erbe, -distribuidora en nuestro país de Game Boy y Super Nintendo-, tuvimos la ocasión de mantener esta interesante entrevista que el señor Todori nos concedió en rigurosa exclusiva.



El señor Todori es un mito viviente. No en vano ha sido uno de los artífices de la transformación de aquella pequeña empresa que se fundó en Japón a finales de los 70, en un auténtico fenómeno social a nivel mundial.

Nintendo, hoy por hoy, no es sólo una compañía dedicada a la fabricación de videojuegos, es todo un imperio comercial que ofrece cientos de productos diferentes a millones de jóvenes de los cinco continentes.

Su mascota, Super Mario, es símbolo de diversión para una cifra de usuarios incalculable, pero si tenemos en cuenta que las ventas de consolas Nintendo, -sumando Game Boy, NES y Super Nintendo- podría rondar los 80 millones de máquinas, nos podemos hacer una idea aproximada de la importancia de la gigante nipona.

Una vez puestos en ambiente, y sin más preámbulos, pasemos a conocer las interesantes opiniones del señor Todori.

Hobby Consolas: ¿Nos podría decir su opinión acerca de la situación actual de Nintendo en el mundo?

Sr. Todori: *Sólo puedo decir que excelente, no sólo en el mercado japonés, sino también en el estadounidense y el europeo, que son nuestros tres mercados principales. De los tres, el estadounidense es potencialmente el mayor, pero los resultados obtenidos en el mercado europeo durante 1991 han sido excelentes.*

HC: ¿Encuentra grandes diferencias entre los gustos y preferencias de los usuarios de estos tres mercados?.

Sr. Todori: *Sí las hay, especialmente en el software. En Estados Unidos a los usuarios les gustan principalmente los juegos que tienen mucha acción. En Europa y Japón, sin embargo, aunque también gustan bastante este tipo de juegos, tienen mucho éxito los de role o aventuras. En Europa vamos a comenzar a introducir con más fuerza estos títulos.*

HC: Al margen de los gustos de los usuarios, ¿se puede hablar de una "fiolosofía" de los juegos de Nintendo?.

Sr. Todori: *Las mentalidades son diferentes en los distintos países del mundo. Por esta razón Nintendo ha contactado con muchas compañías americanas y europeas, para que desarrollen su propio software que se ajuste perfectamente a los gustos de sus países. Por ejemplo, Ocean está desarrollando actualmente muy buenos juegos para Gran Bretaña, España o Francia, hechos para la mentalidad y cultura europeas.*

"Tenemos la intención de vender de aquí a finales de este año, 2.5 millones de Super Nintendo en Europa y 12 millones en todo el mundo".

HC: Cambiando de tema y pasando a hablar acerca de las máquinas, ¿podría explicarnos las causas del retraso del lanzamiento de la Super Nintendo en Europa con relación a Japón o Estados Unidos?

Sr. Todori: *En Japon la Super Nintendo de 16 bits se introdujo el 21 de noviembre de1990. En Estados Unidos se hizo en septiembre de 1991. Y en estos momentos va a comenzar a venderse en toda Europa. Efectivamente no ha sido un lanzamiento simultáneo, pero ha sido debido a que en cada mercado existe un sistema diferente de televisión y hemos tenido que realizar las modificaciones oportunas. El caso de Europa ha sido el más complejo ya que aunque se utiliza el sistema PAL, existen varias versiones y ha habido que adaptar las máquinas a cada país.*

HC: ¿Cuál es la cifra de ventas que espera que alcance la Super Nintendo durante este año?

Sr. Todori: *Mi proyecto es vender en Europa 2.5 millones, de consolas, lo cual es una es una cifra realmente conservadora.*

En España estoy pidiendo a Erbe que alcance el 10% , lo que serían 250.000 Super Nintendo.

En cuanto al resto de mercados, nuestro objetivo es vender 3.5 millones en Japón y en 6 millones en Estados Unidos. Esto haría un total de12 millones de Super Nintendo en el mundo, sólo durante el año 92.

Las cifras acumuladas, es decir desde que fue lanzada la máquina, hasta finales de este año, serán de 7 millones de consolas en Japón, 8 millones en Estados Unidos y las mencionadas 2.5 millones en Europa.

Como dato curioso puedo decir que en Japón, a los cuarenta días de haber sido lanzada al mercado, se habían vendido 700.000 Super Nintendo.

HC: Cuál es la situación de la Super NIntendo en relacion a su máxima rival, la Mega Drive de Sega?

Sr. Todori: *En Japón, Mega Drive y Master System están totalmente muertos, ya que Nintendo tiene entre un 90 y un 95% del total del mercado.*

Actualmente Nintendo está trabajando en los proyectos de un CD Rom y una Game Boy en color, pero sobre estos temas aún no hay nada decidido.

En Estados Unidos, hasta septiembre de1991 dominaba Sega el mercado de 16 bits, pero ahora existe una competencia muy dura. En este país, la proporción entre las dos compañías sumando todos los modelos de consolas, puede estar alrededor del 70% para Nintendo.

HC: Hablando de proyectos, ¿para cuándo el CD Rom de Nintendo?

Sr. Todori: Este tema no está decidido aún. Es posible que en el primer cuarto del próximo año lo editemos en Japón, que es el país en el que el tenemos una mayor penetración en el mercado de 16 bits. Después, o prácticamente al mismo tiempo, lo lanzaremos en Estados Unidos.

HC: Y seguimos con los proyectos. ¿Qué hay de cierto en el lanzamiento de una Game Boy en color?



El señor Todori, junto a Andrew Bagney, director de Erbe.

Sr. Todori: *Todo el mundo me hace esta pregunta y la respuesta es que lo estamos estudiando, pero tampoco sé exactamente lo que va a ocurrir con este tema. Las pantallas LCD en color tienen varios inconvenientes, como son unos costos muy altos o el problema de que es difícil ver las imagenes a la luz del sol. Por otra parte el LCD en color obligaría a que la consola fuera mayor y más pesada. Además otro grave inconveniente es la vida de las baterías, que es muy corta. Por tanto hay muchos puntos débiles en las tecnologías actuales de LCD. En el futuro podríamos considerar algo parecido...*

HC: Una de las mayores preocupaciones que hemos captado en nuestros lectores es el alto precio de los juegos. ¿Cree que existe alguna posibilidad de que éstos bajen en un futuro?.

Sr. Todori: *No lo sé. Nintendo hace todo lo posible para desarrollar software a buen precio, pero, por ejemplo, mientras que en Estados Unidos los impuestos de importación son muy pequeños, en Europa son elevados. Eso hace que el precio de los juegos sea mayor en Europa que en Estados Unidos. De cualquier forma, se podría estudiar alguna posibilidad.*

HC: Por ejemplo, la de fabricar en Europa...

Sr. Todori: *Podría ser.*

HC: Hablando de posibilidades. ¿Libreralizará Nintendo algún día la fabricación de cartuchos, es decir, que cualquier compañía podrá realizar su propio juego sin la autorización de Nintendo?

Sr. Todori: *De momento nosotros producimos todo el sofware para Nintendo. En Estados Unidos hay compañías que fabrican algunos títulos, pero bajo nuestra aprobación. Tenemos intención de seguir manteniendo esta situación.*

HC: La aparición de la Super Nintendo ¿supondrá el final del mercado de la Nintendo de 8 bits?.

Sr. Todori: *Los principiantes compran la Nintendo de 8 bits, los jugadores avanzados la de 16 bits. Así pues, el mercado de 8 bits todavía existe con unas bases muy estables y es una situación que se produce no sólo en Japón, sino en todos los países.*

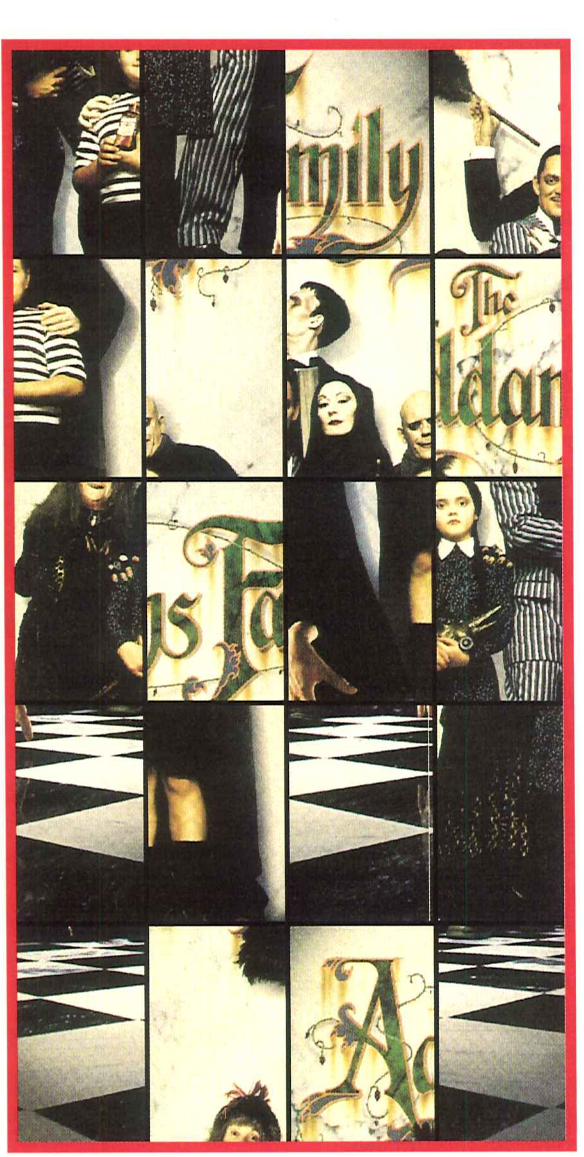
"En Nintendo estamos preparando algo completamente difererente, completamente distinto, que sorprenderá a todos".

HC: Por último, ¿cómo cree que serán los videojuegos del futuro? ¿qué tipo de máquinas habrá dentro de 10 años?

Sr. Todori: *En Nintendo siempre pensamos en el futuro, pero nadie sabe lo que pasará. Lo que está claro es que los consumidores seguirán pidiendo entretenimiento electrónico para sus hogares. Y Nintendo seguirá desarrollando muy buen entretenimiento electrónico, ya que la pantalla del televisor nos parece un excelente medio para disfrutar de los juegos.*

En cualquier caso, todo cambia muy deprisa. Lo que hacemos en Nintendo es mirar cómo cambia el mundo. Mirar muy detenidamente qué es lo que la gente quiere. Y dárselo.

Antes de acabar quiero adelantarles que en Nintendo estamos preparando algo completamente nuevo, con lo que pronto sorprenderemos a todos.



ROMPECABEZAS

Por arte de magia, nuestra familia protagonista (los Addams) se ha roto en mil pedazos.

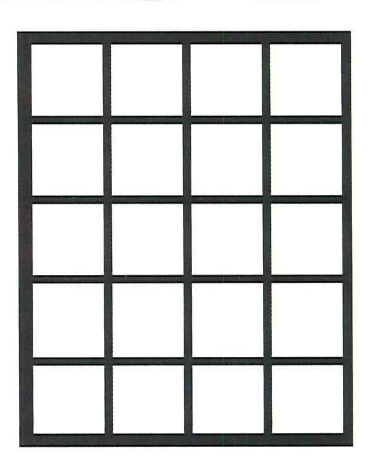
Unos duendecillos han partido en 20pedazos lo que hasta ahora era una sólida unidad monstruosa.

Vosotros deberéis reconstruir el engendro utilizando vuestra vista y sentido de la observación.

Basta con que ordenéis- y escribáis- en las casillas de la derecha los números que correspondan a las imágenes del puzzle.

Ya veréis cómo resulta tan fácil hacerlo como explicarlo.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20



TEST CONSOLERO

Modo Novato:

1.- ¿Cómo se llama Luigi?
a) Felisín.
b) Carhakartón.
c) ¡Luigi!, hombre, Luigi.

2.- ¿Cuántos botones de Start tiene la Game Gear?
a) Ninguno.
b) Fresa.
c) Uno.

3.- ¿De qué color son las orejas de Mickey Mouse?
a) Negras.
b) Color lila.
c) Bermellón.

Modo consolega

1.- ¿Cuantos Megabytes son 16 Megabits?
a) Cuarto y mitad de York (en rodajas finas).
b) 2 Megabytes.
c) 4 Megabytes.

2.- ¿A qué velocidad corre el microprocesador de la Turbo Grafx?
a) a 7 Mhz.
b) a 200 millas por hora.
c) a 10 Mhz.

3.- ¿Cómo se llama el malo de Super Mario World?
a) Nicolás.
b) Hecatombius.
c) Bowser.

Modo experto:

1.- ¿En qué máquina casera debutó el Thunder Force III?
a) MSX.
b) Nintendo 8 bits.
c) En una tragaperras.

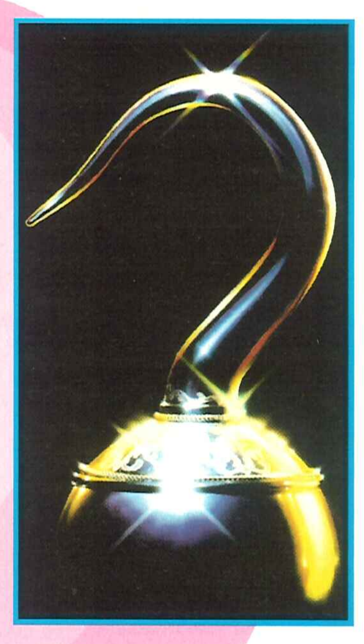
2.- ¿Quién ha compuesto la música del Super Off Road de Super Nintendo?
a) Azúcar Moreno.
b) Geoff y Tim Follin.
c) David Whittaker.

3.- ¿Quiénes fueron los fundadores de Rare Ltd?
a) Los hermanos Pinzón.
b) Chris y Tim Stamper.
c) Andrew Braybrook y Chris Sorrell.

CADA OVEJA CON SU PAREJA

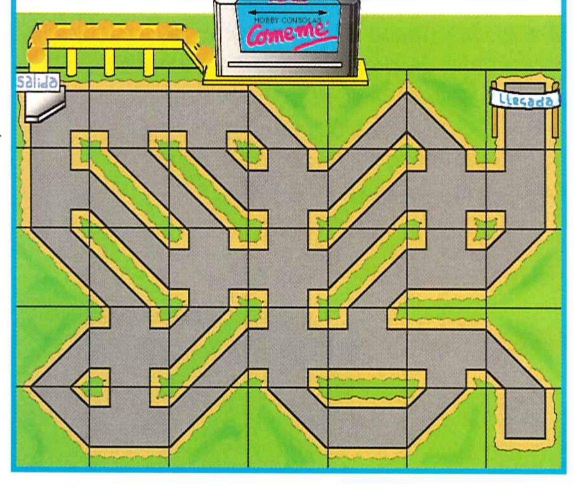
Ya que en este número la cosa va de cine, os traigo una lista de juegos para que la ordenéis mediante flechas y así podáis ayudarme a terminar la tarea que me han encomendado. Pero ¡ojo!, que la cosa va en tres columnillas y los "casamientos" se ponen difíciles...

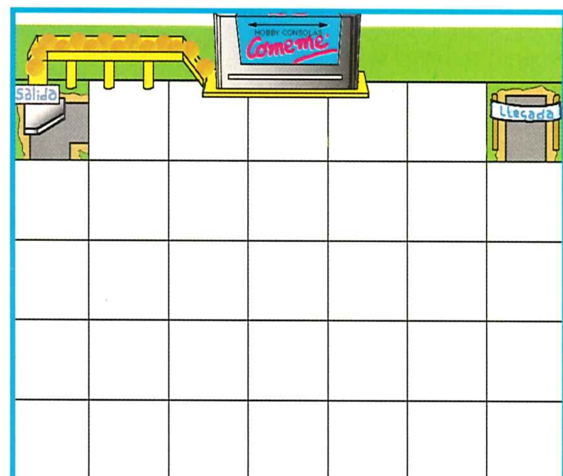
T800	**Hook**	**Edgar Neville**
Dr. Jones	**Quién engañó a Roger Rabbit**	**T1000**
Gómez	**The Rocketeer**	**Rey Juan**
Robin Hood	**La Sirenita**	**Capitán Garfio**
Cliff Secord	**Indiana Jones y la Última Cruzada**	**Juez Doom**
Ariel	**Terminator 2**	**Tio Fester**
Peter Pan	**La Familia Addams**	**Úrsula**
Eddie Valiant	**Robin Hood, príncipe de los ladrones**	**Donovan**

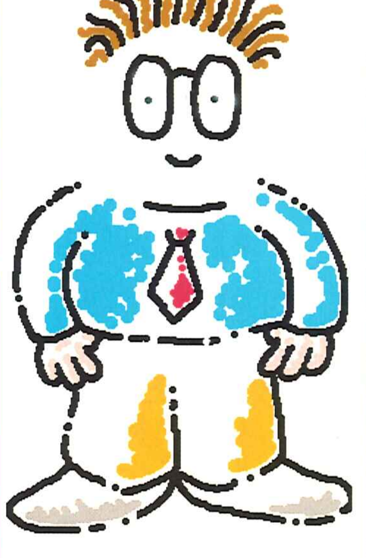


SOPA DE LETRAS

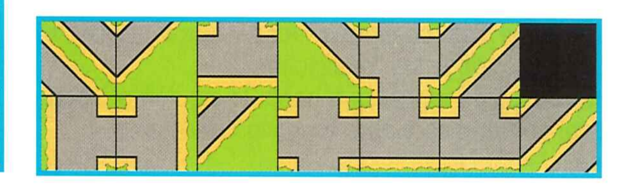
¡Hey!, consolegas, si os creéis muy listos y muy observadores, os retamos a encontrar los nueve nombres de las consolas más populares del momento. Por cierto, ¿las conocéis?. Pues ya podéis ir buscando en la revista y... si no las véis, ¡a fastidiarse tocan!. Que así es la vida del consolero.











DEL CARTUCHO A LA PANTALLA

¡¡Consolega!!, tú has sido el elegido para reconducir por el buen camino de los circuitos integrados toda la información que, en forma de bolitas, se dispone a ir desde el cartucho hasta la pantalla.

Arriba tenéis la configuración real de la consola, y debajo, la misma, pero borrada por un virus "enviromental". El cometido es sencillo; con las trece piezas que tenéis abajo a la derecha y usando absolutamente todas sin que sobren o falten, deberéis dibujarlas sobre los cuadros en blanco para reconstruir nuevamente el camino que tienen que seguir los datos , siguiendo a rajatabla el orden que se muestra en el patrón original.

Así conseguiréis que otros consolegas puedan seguir disfrutando de sus juegos favoritos.

Soluciones al número anterior:

¿Quién es quién? -1. James Pond -2. Super Mario (Game Boy) -3. Kid Chameleon -4. Sega Megadrive.

¿Qué juegos son? -1. Willow de Nintendo -2. Kid Chameleon de Megadrive -3. Donald de Master System -4. Navy Seals de Game boy.

Cada oveja con su pareja: Sonic-Dr. Robotnik, Mario-Luigi, Super Scope-Super Nintendo, Fantasía-Mickey, SNK-Neo Geo, Robo-Mobo, Castlevania-Simon, Bart-Space Mutants, NEC-Turbo Grafx, Mega Man- Dr. Willy.

Preguntas: Modo Novato: 1ª.Sonic es de color azul, 2ª. Super Mario sí tiene bigote, 3ª. La pantalla de Atari Lynx es en color. **Modo Colosega:** 1ª. Sonic tiene cuatro púas, 2ª. Billy y Jimmy son los hermanos del Double Dragon, 3ª. NES es la abreviatura de Nintendo Entertainment System. **Modo Experto:** 1ª. Rainbow Island tiene dieciseis colores, 2. Truxton en su versión japonesa se llama Tatsujin, 3ª. La contrincante femenina del Street Fighter 2 se llama Chun Li

LASERS & PHASERS







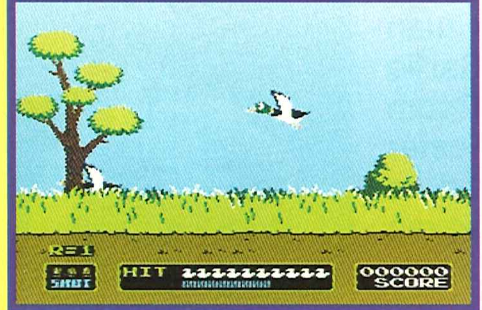
Vigilante

Otro juego de lucha con un argumento innovador y original. No te lo pierdas: malos raptan chica del bueno, bueno lucha contra los malos, malos pierden y bueno rescata chica. Increíble.

Bromas aparte, pulsa simultáneamente **A y B, izquierda abajo y derecha** cuando aparezca la pantalla de presentación de Vigilante.

Si lo haces bien, desaparecerá la pantalla y saldrán arriba unas letras y un número debajo que va cambiando. Pulsa el botón start en el número de fase que quieras.

Felipe García Arenas (Cádiz)



Duck Hunt

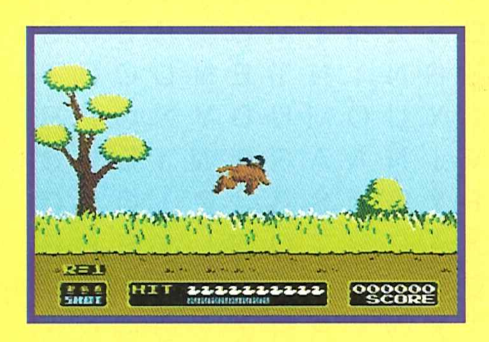


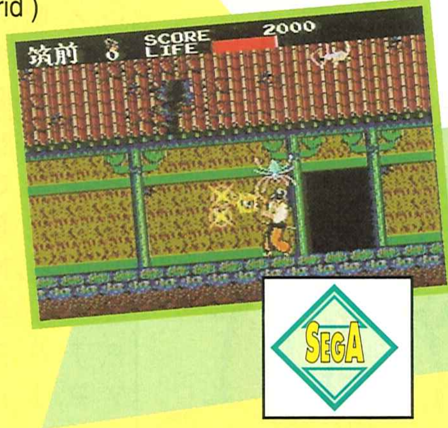


Coloca el control pad en el enchufe controlador **número 1** e inserta la pistola zapper en el **número 2**.

Con ello conseguirás dominar los movimientos del dichoso pato. Las posibilidades son infinitas: podéis jugar dos amigos, uno controlando al pato y el otro disparando, por ejemplo.

David Carabantes Alarcón (Madrid)





Kenseiden



Adelante, poderoso guerrero ninja. Nada se podrá cruzar en tu camino. Pero si lo hace y necesitas que el gran maestro WO-TI-JO te ayude, haz lo siguiente: cuando aparezca game over **pulsa arriba, arriba abajo, abajo, abajo y dale al botón 2**. ¡Que la fuerza del gran Buda te acompañe!.

Oscar Alvaro Serrano (MADRID)

Moonwalker

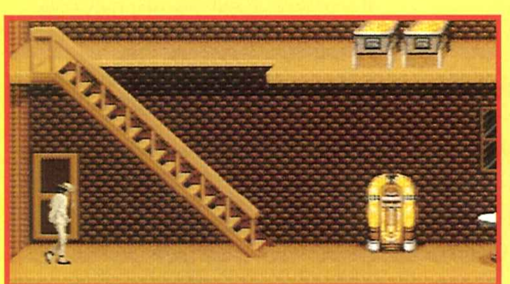
La mejor arma es la que cae del cielo. No, no nos referimos a la inspiración divina, sino a la **bola azul** que cae del cielo en ciertas fases y que te transforman en un poderosísimo robot que funde a todos los "maliciosos".

Si quieres que caiga en la **pantalla 2-3** sólo tendrás que hacer lo siguiente: nada más empezar sube por el ascensor al primer piso y abre todos los maleteros rápidamente y sube al segundo piso.

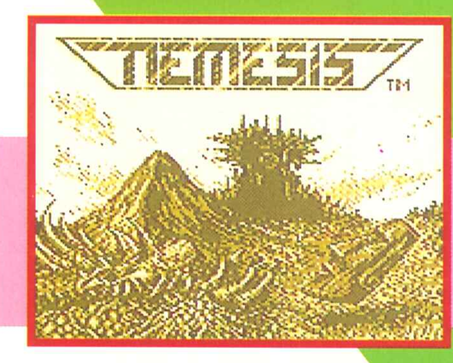
Al salir del ascensor procura que la bola te caiga encima y...



MEGADRIVE



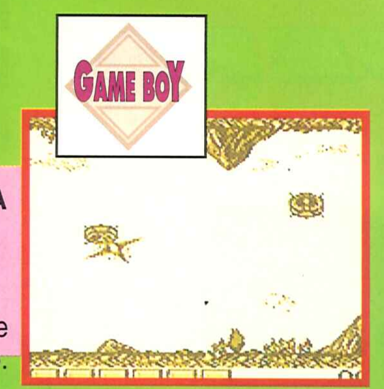




Némesis

Pulsa **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, B, y A** y os llevaréis una alucinante sorpresa. Palabra.

Un **lector** de paradero desconocido.



Sonic

Ahí va el truco de la transformación. Primero haz lo siguiente: transfórmate en lo que quieras y ponte a la **izquierda de la pantalla** y pulsa el **botón B** sin soltar **izquierda**. Con ésto te transportarás al final de la pantalla.

Da a la pausa y deja el **botón B pulsado**. Ahora podrás jugar en cámara lenta. Con la C podrás saltar y si te quieres transformar deja la **C pulsada y dale al B**. Una advertencia: no le des a la A, ya que volverás a empezar.

Cuando entres en el laberinto del caos, da a la pausa y deja apretado el botón B hasta pasar de pantalla y jugarás en un nuevo decorado.

MEGADRIVE

Jose Manuel Alvarez Pino
(Madrid)

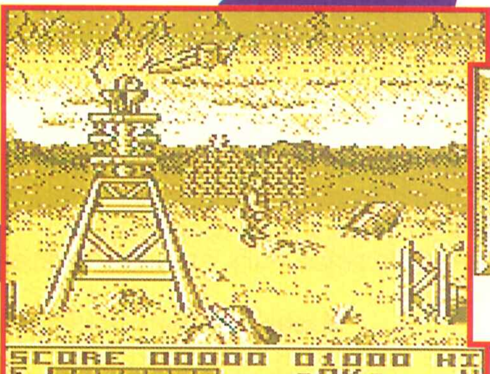


Terminator 2

El orden de las torres que tienes que fundir es el siguiente: **4-1-5-2-3**.
Rápido, antes de que T-1000 encuentre a Sarah...

Felix Gómez Manso
(Madrid)





TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY
PUSH START

Bonanza Brothers



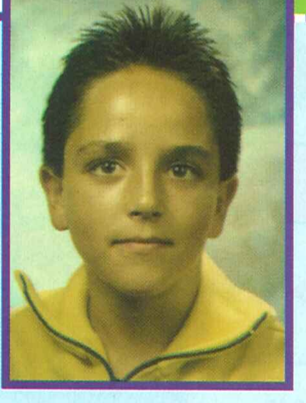
Si quieres llegar más lejos en este divertido juego de policías y ladrones, pon el pad en el **controlador 2.** Pulsa los dos botones y arriba y enciende la consola. Con esto puedes usar las opciones y elegir la fase que quieras. Si no tienes suficientes manos, llama al vecino de enfrente.

Yago Rodriguez Fernandez
(Pontevedra)

SEGA







TRAINING ROOM
POWER
PUSH
TIME01

World Wrestling

¡Vamos, no me digas que no sabes que cuando se acercan tus oponentes, si seleccionas las opción "**turbo**", de lños mandos Max o advantage,puedes derrotarlos a base de bien con una **serie reiterada de golpes**!

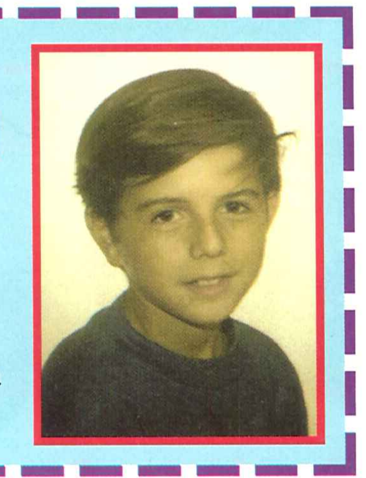
Diego Barragámn y Roberto Lillo

LASERS & PHASERS

Alex Kidd in Miracle World

SEGA

Si te quieres llevar una sorpresa, pulsa **8 veces Arriba y la A** cuando aparezca en la pantalla Game Over. Te lo recomienda: **Antonio Jesús,** hasta con la mirada.





MEGADRIVE

Ghouls'n Ghosts

Para conseguir la ansiada inmunidad en este fantastico juego tienes que pulsar **A, arriba, A, abajo, A, izquierda, A, derecha**. Si lo has hecho correctamente oirás un ruido extraño, cuando ésto suceda pulsa **START** y aparecerá una opcion de uno o dos jugadores, presionas **A, B, C y START** y lo mantienes apretado hasta que nuestro querido Arthur aparezca en la pantalla.

Asier Sebal (Bergara)



Scrapyard Dog

LYNX

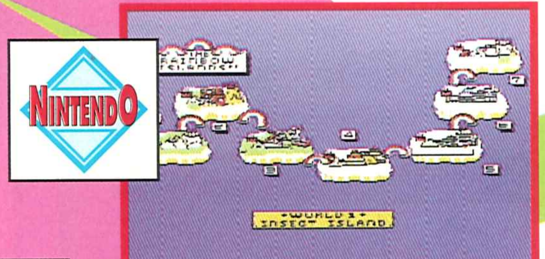
Aqui tenéis en breves palabras cómo **pasar las primeras 4 pantallas del juego**: Primer arbol: salta y del cartel saldrán 5$. Luego en el primer bloque de Trash te subes, pulsas abajo y podrás deleitarte con un concierto.En la segunda pantalla súbete en los neumóticos, aprieta abajo y juego al instante y en el arbol siguiente encontrarás una vida.

En la tercera pantalla encontrarás 65 $ en el bloque de Trash. En la cuarta súbete a Paper y hallarás una tienda.

Volviendo a la primera pantalla: en la puerta negra con dos repisas, te subes a la ventana de más arriba y aprieta abajo; después de matar al loro te convertirás en pequeño; entonces ve a la puerta negra, pulsa arriba y aparecerá una puerta pequeña arriba. Salta y aparecerás en el desierto.

Nacho Amadoz (Barcelona)





NINTENDO

Rainbow Islands

Difícil esta segunda parte del "Bubble Bobble" ¿verdad?. Si quieres **avanzar por todos los mundos** sin que el barón Von Bubba haga de las suyas, sigue los siguientes pasos: cuando salga la pantalla de presentación pidiendo que pulses Start, coge el pad 2 y mantén pulsado Arriba, al cabo de unos segundos aparecerá debajo del dibujo la frase "WORLD 1 ", pulsando el botón A conseguirás cambiar de mundo. Hazlo y ten los arcoiris cargados y a punto.

Jordi Perez Vazquez (Barcelona)



LYNX

Hard Driving



Ahi va un trucazo para este juego de carreras de la portátil de Atari. Si tienes la suerte de clasificarte **te enfrentarás a otro piloto de la carreras** personalmente. Para machacarle y hacer que trague polvo, sólo tendrás que hacer lo siguiente: al comenzar la carrera pasa de largo a tu rival y sigue recto. Al rato te encontrarás con unas flechas que te indican la dirección, pasa de ellas, coge la direccion contraria y acelera. Pasar a la historia del automovilismo es cosa tuya.

Guillermo Duran Berthomwer (Mallorca)



Hard Driving



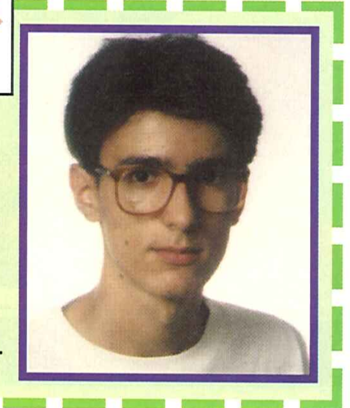
Este truco te ahorrará el perder un montón de tiempo en la cuneta de la carretera. Cuando te salgas y aparezca el mensaje de **OFF ROAD,** en condiciones normales empezarán a contar los 10 segundos, pero si quieres volver inmediatamente a la carretera **pulsa A y B** y ¡ale hop!

GAME BOY

Megaman: Dr. Wilth Revenge

Para pasar los primeros cuatro mundos de este super juegazo de Game Boy no tenéis más que teclear el siguiente pasword: **A2, A3, B4, C2, C3** y preparaos para dar caña al Doctor Wilth. Nada más fácil, como véis.

Miguel Angel Bermol, Reus, Tarragona.

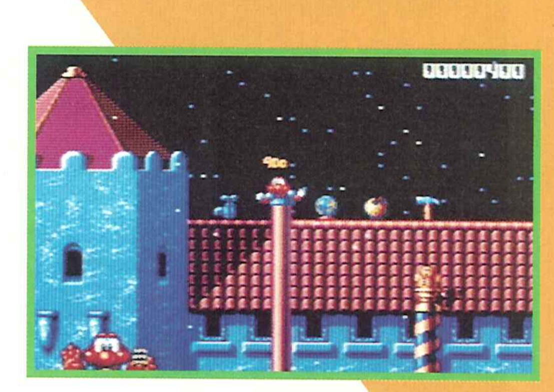


Robocod

MEGADRIVE

Sí, fans de los juegos de plataformas, nos encontramos con el mejor juego consolero de todos los tiempos. Lo único frustrante es la dificultad a partir de las últimas fases. Si quieres acabar con el malvado doctor Maybe y **obtener inmunidad para todo el juego**, vete al principio de la aventura. Seguro que ya habrás visto que hay unos objetos en un tejado. Cójelos en este orden: **Pastel, Martillo, Globo Terráqueo, Manzana y Grifo.**

Y... a disfrutaaaaar.

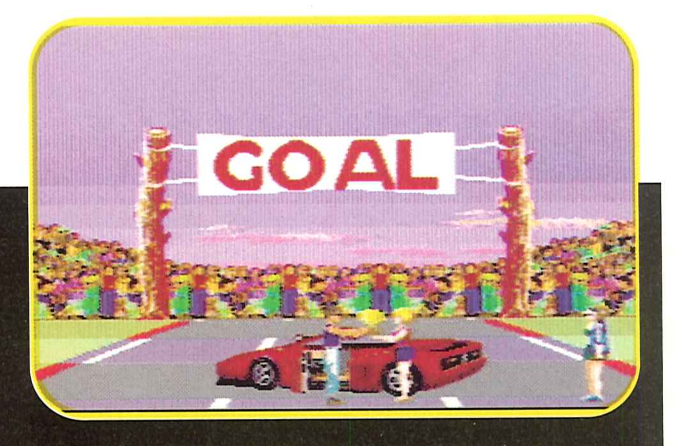




LASERS & PHASERS

MEGADRIVE

Out Run



Nuestro amigo José Manuel Navarro, de la rivera norteña de Móstoles nos manda este excelente truco para el increíble, pero fácil, Out Run de Mega Drive. Atención, escuchadle. El juego tiene cinco finales normales y..., **uno secreto,** amigos. ¿Cómo podéis acceder a él?. Muy fácil consoleros, tenéis que poner **la dificultad en Normal**, o más difícil si queréis. Completáis el juego, -es fácil,- y cuando pongáis nombre, escribid **ENDING** y os asombraréis de este nuevo y original final.

Otro truquillo, si pasáis los dos primeros niveles, sin chocaros con nada, en el cielo aprecerán **los vehículos aéreos de otros dos juegos** de Sega.





Bueno, José Manuel, gracias por el truco. Ya tienes un super reloj de Mario 3, te lo has merecido, ¡ah!, y no se te olvide decírselo a tus amigos.

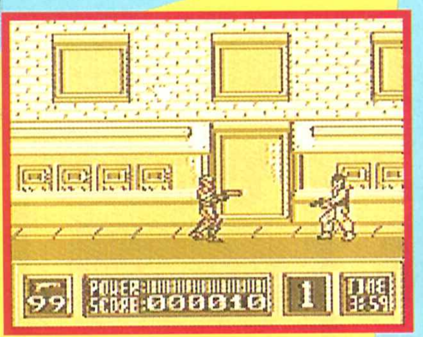
J. Manuel Navarro (Móstoles).



Robocop 2

En el tercer nivel, en el puzzle, haz los siguientes movimientos: **abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, izquierda, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda**. Con esto lograrás una vida extra para nuestro amigo de hojalata.

Ruben Monedero Fonseca (Madrid)



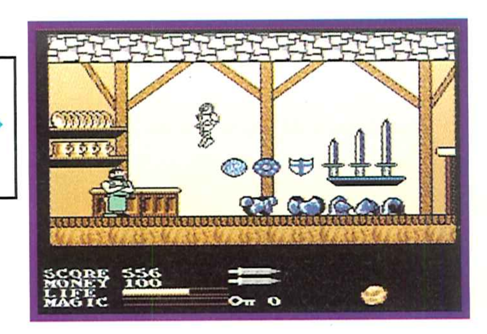


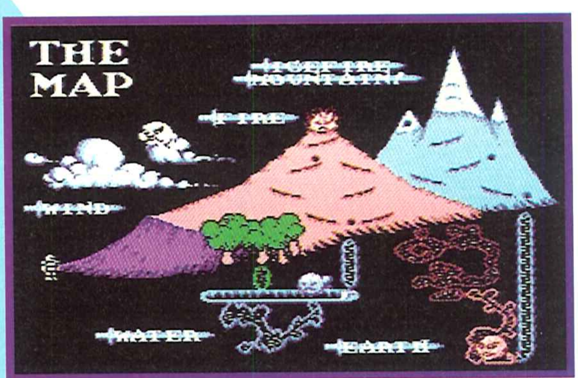
Ironsword

NINTENDO

Es de imaginar que todo caballero andante es valeroso de por sí. Pero, como una ayudita nunca viene mal, os vamos a dar un consejo: si el **password** que utilizáis os da **menos de tres vidas,** no tenéis más que cambiar la última letra de dicha clave por una **N**.

Tan fácil como remar boca abajo.

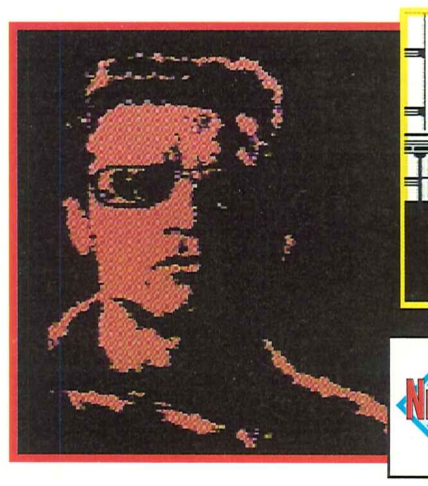


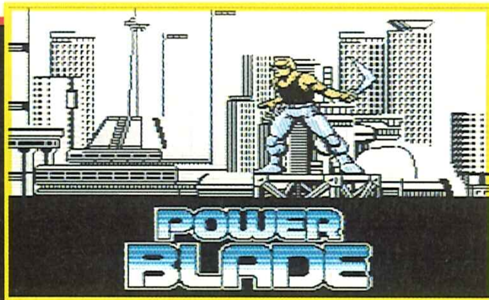


Psychic World



Hola Hobby consoleros, ¿cómo estáis?. Me llamo *Fernando Arricivita* y soy de Sant Just Desvern , Barcelona. Bueno, ante todo quería felicitaros por la super revista que hacéis y en la que quiero colaborar. ¿Cómo?. Muy fácil, con el siguiente truco para este juego de Game Gear que además me conozoco a la perfección. Ahí va. En la pantalla que te invita a pulsar *START,* presiónalo y a la vez *pulsa 1, 2, arriba e izquierda*. !!Sorpresa¡¡. Todo un menú Top Gear.







Power Blade

Otro policía que ha decidido pasarse a los límites de la consolería más viril nos presenta una serie de claves excelsas, para que juegues en distintas fases, y con distintos niveles de dificultad.

Nivel normal: D67B3930 K5384JD2 4D8J66BJ 5B1JJ1KJ 77KD10GJ
Nivel difícil: 1D5F6683 513K8FF7 3402D227 28K5D23D 7JB40925
Séptimo nivel: FB68398K

Choplifter II

Pilotar un helicóptero de salvamento de rehenes, nunca ha sido una tarea fácil. Para ayudarte y porque seguro que un piloto como tú se lo merece, pulsa **SELECT y START** a la vez y te llevarás una agradable sorpresa. Feliz rescate.

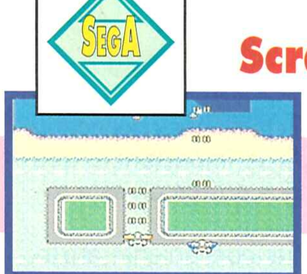
Vicente Gregori Catalá (Valencia)

GAME BOY

DMG-V4-USA

CHOPLIFTER II





SEGA

Scramble Spirits

En los juegos de aviones no se puede desear nada mejor que una **vida extra**. Para conseguirla en las **fases 1, 3 y 5**, en las pantallas de bonus no hagas absolutamente nada. Ni estornudes. Conseguirás la ansiada vida por arte de magia..

Joan Marquäs Martorell (Valencia)

acaba con...



SEGA

¡Ajá! ¡Por fin caen en nuestras manos estos espíritus y fantasmas que tan malos ratos nos han hecho pasar!. !Por fin vamos a poder darle su merecido a esta pandilla infecta formada por esqueletos, demonios, espectros y demás repugnantes seres de ultratumba!.

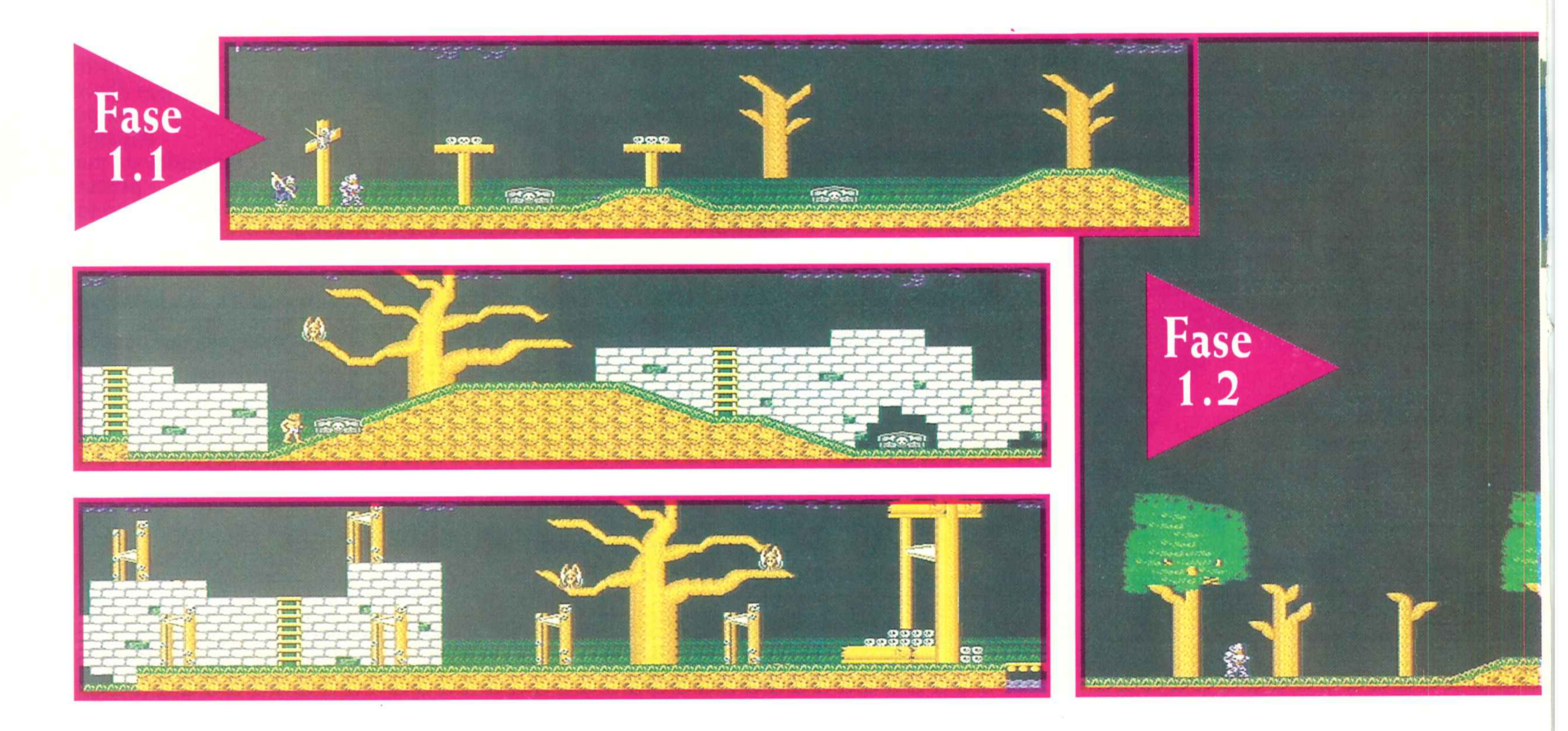
Que Loki, el principe de las tinieblas, fuera un ser despreciable ya tuvimos ocasión de comprobarlo en Ghost'n Goblins, pero que fuera reincidente en sus fechorías, es algo que ni el valiente Arthur se podía esperar.

Loki ha saqueado de nuevo el pueblo de Lexet y ha secuestrado a la princesita Tamara en un intento de hacerse con el dominio de todo el condado. Y de nuevo le ha tocado la china del rescate a Arthur, quien, gracias a su veteranía en empresas imposibles, es el más firme candidato para enfrentarse a Loki y acabar con él de una vez por todas.

Y, sin más rodeos y centrándonos directamente en el juego, diremos que para que Arthur pueda concluir con éxito su misión, es necesario advertir la importancia que tienen los **cofres** en esta misión.

Es muy conveniente **abrirlos todos**, puesto que aunque en la mayoría de los casos nos aparecerá un mago (el cual si no recibe su ración de disparos nos lanzará un hechizo que nos convertirá en pato o en anciano), otras veces nos abrirá una puerta por la que deberemos introducirnos sin titubeos, y nos conducirá hacia una pantalla en la que **un viejecito nos gratificará** con vidas, magia, cascos que nos darán nuevos hechizos, armaduras, y, lo más importante, armas nuevas.

Debemos intentar poseer al menos el hechizo de inmunidad y la mejor arma que podamos, pues nunca los perderemos aunque tengamos que continuar la partida.



FASE 1:

LA COLINA DE LA TORTURA

En esta primera fase el ambiente no puede ser mas tétrico , aunque no tiene nada que ver con el Tetris (perdonad al autor por este chiste barato).

Arthur encontrará **esqueletos, pájaros traicioneros** y unas **guillotinas embrujadas** que le amenazarán con partirle en dos. Avanzamos a la derecha sin demasiados problemas hasta sobrepasar el puente.

En esta sección, los anteriores relámpagos se han transformado en **tormenta**, la cual nos difuculta el avance.

Nos toparemos con pájaros envueltos en tornados, y llegaremos a **las rampas**, plagadas de plantas venenosas que nos obsequiarán con mortíferas calaveras.

El camino correcto es ascender por la ladera izquierda, esquivando los disparos de los cerdos enemigos.

Una vez arriba, aparecerá el **cofre** que, tras abrirlo, nos permitirá el paso hacia el combate con el **guardián de la llave**.

Deberemos enfrentarnos contra un gigante que nada más aparecer mandará **su cabeza** en nuestra búsqueda disparándonos bolas de fuego.

Para acabar con él debemos colocarnos **debajo de su cabeza y disparar sin cesar hacia arriba**, intentando esquivar sus disparos.

No es conveniente que nos acerquemos demasiado a su cuerpo, ya que éste se moverá peligrosamente por la parte derecha de la pantalla.

Una vez destruido, debemos recoger la llave y atravesar la puerta, para así pasar a la siguiente fase.

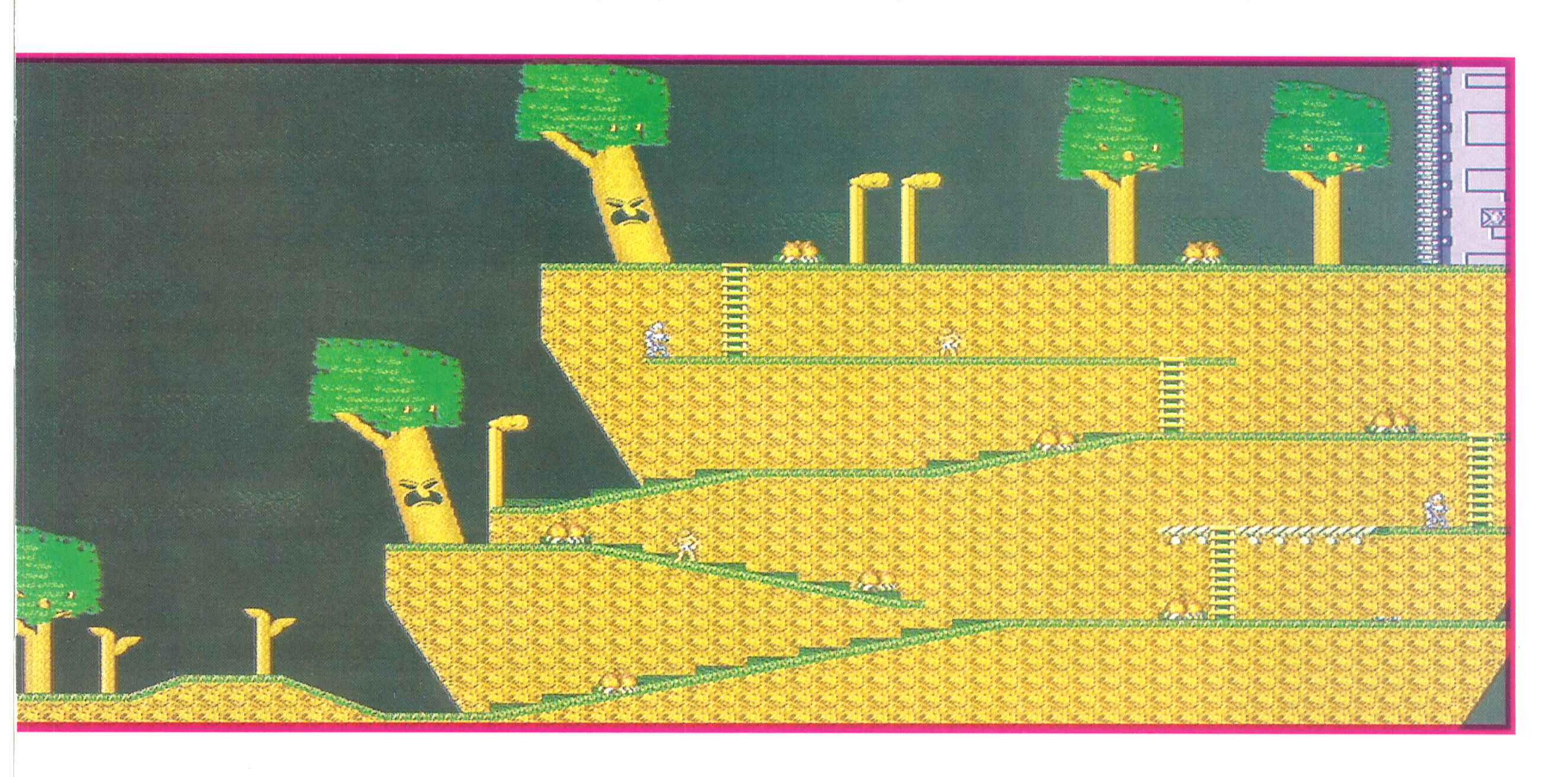
FASE 2:

EL PUEBLO

Ascendemos por la rampa, sobre la que caerán **cabezas de piedra** de dos tipos: unas que simplemente rebotan y que debemos pasar por debajo de ellas porque son indestructibles, y otras que al tocar tierra se detendrán y nos dispararán.

Ni falta hace decir que a estas últimas debemos darle su ración de disparos.

Avanzamos a la derecha y veremos dos fosos de los que aparecerán **insectos** si entramos en su territorio, y de los que lograremos salvarnos **si salimos del foso saltando** para evitar la corriente. Para pasar esta zona debemos ir por **las plataformas superiores**, teniendo en cuenta que sus extremos se romperán al pisarlos, por lo que debemos avanzar con cuidado si no queremos acabar en las profundidades del foso. La salida está en la **última plataforma de la derecha**, escondida en un cofre.



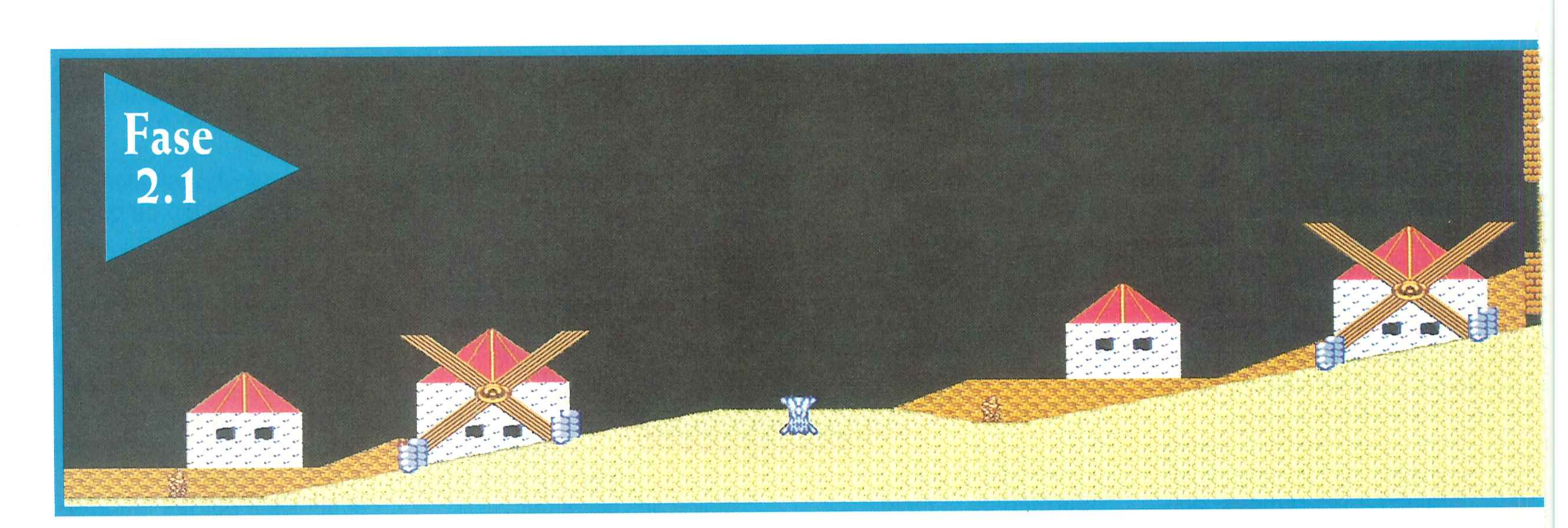


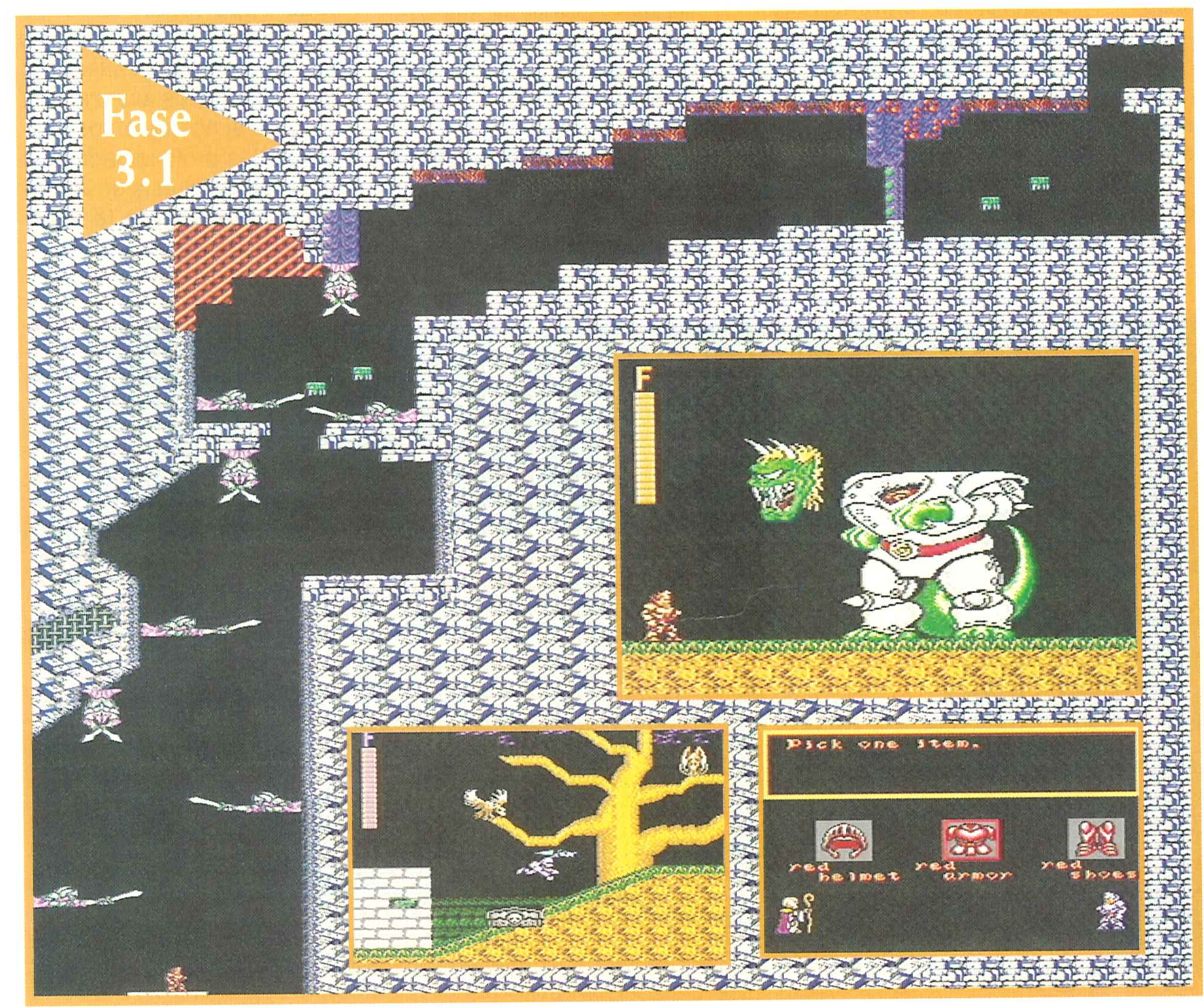
Tras un combate con Goblins voladores empeñados en lanzarnos estrellas letales, pasaremos de sector, y veremos cómo la ciudad arde tras un sonoro terremoto. Tras liquidar algunos **fantasmas voladores**, tendremos que saltar los precipicios de lava, **situándonos justo en su borde**. Tras finalizar el terremoto, veremos cómo caen lenguas de fuego del techo, que tras tocar tierra se convertirán en nuevos fantasmas. **Rompemos el cofre** y hará acto de presencia un gigantesco lobo con el de deberemos acabar.

El truco consiste en **situarnos en el centro de la pantalla**, y a la vez que esquivamos las bolas de fuego, **disparar sin cesar hacia el lado en el que se encuentre el lobo**, pero sin acercarnos a los laterales ni saltar.

FASE 3:
LA TORRE DEL BARON RANKIE

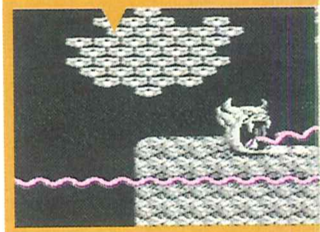
Esta primera sección se caracteriza porque ascenderemos automáticamente por la torre sobre una plataforma que nos acompañará

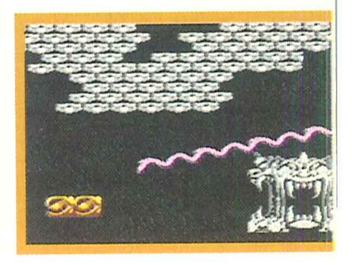




La laaaaargas lenguas de estas gigantescas cabezas de demonio serán, a la vez, nuestros mayores obstáculos o nuestras mejores ayudas. Si conseguimos saltar sobre ellas en el momento adecuado, nos transportarán hacia otras lenguas sobre las que tendremos que saltar nuevamente. Y así hasta llegar al final del nivel.





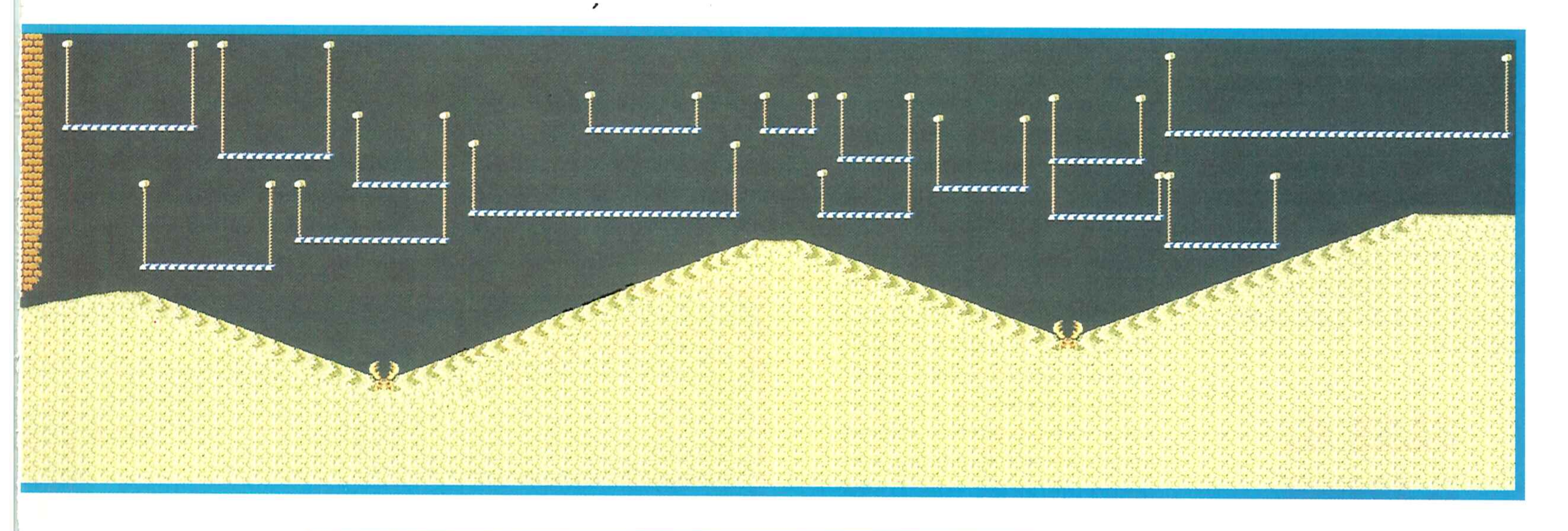


en todos nuestros desplazamientos, por lo que no tenemos que preocuparnos por las caidas, pero sí por los **pájaros voladores** que nos lanzarán huevos, y por los **caballeros estáticos,** que nos impedirán el paso con sus espadas.

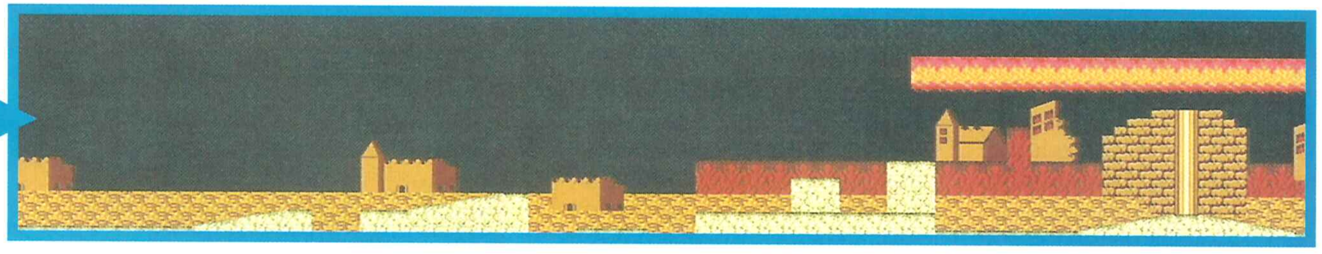
Estos caballeros deben ser destruidos cuanto antes con unos cuantos disparos, puesto que **si los tocamos o el techo nos aplasta** en alguna ocasión, una de nuestras vidas desaparecerá. Tras subir debemos ir a la **derecha** rápidamente, **romper con nuestros diparos la pared**, y alcanzar la puerta.

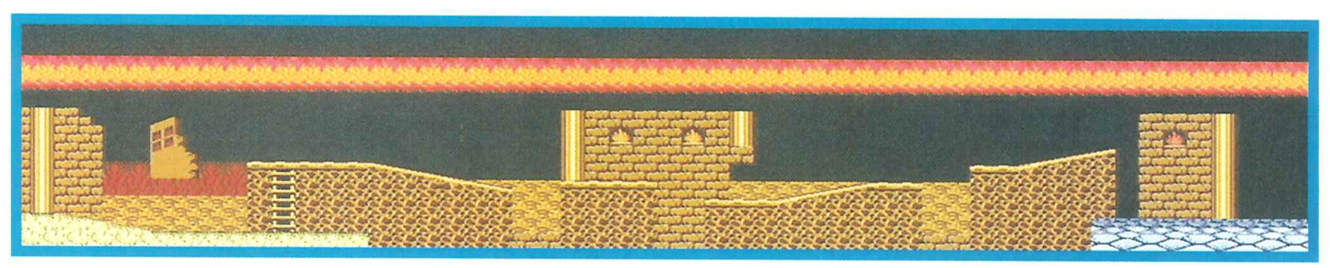
Ahora nos situaremos en una especie de **cinta transportadora** que nos empujará a la derecha. Tras pasar la cabeza, saltamos a la cinta superior, saltamos el fuego, y esperamos a que por la parte inferior aparezcan unas **plataformas** que se dirigen hacia la derecha.

Cuando ésto ocurra, nos dejaremos caer sobre una de ellas, hasta llegar a la nueva cinta, agachándonos para no clavarnos el techo, y cogiendo otra vez el mismo medio de transporte, que esta vez se desplazará a la **izquierda**. Pero nosotros saltaremos sin miedo **a la derecha** hasta lle-

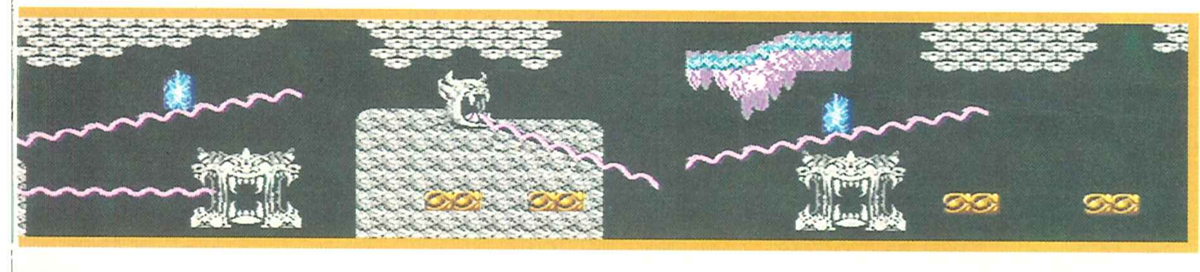


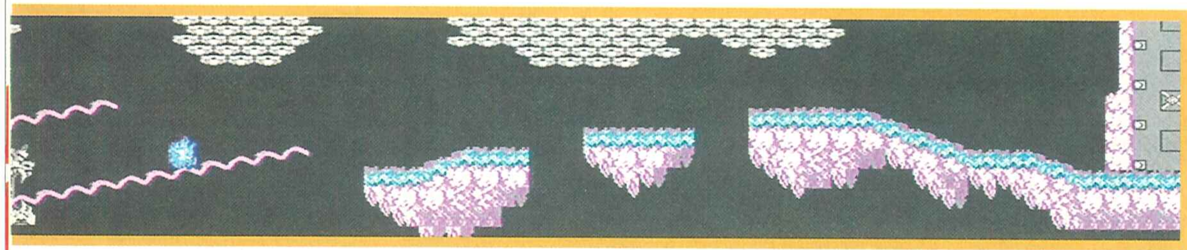
Fase 2.2





Aunque hemos limpiado la ciudad de enemigos, no os hagáis ilusiones, que en el juego las cosas no están tan fáciles. Aquí deberéis enfrentaros a los fantasmas y a los precipicios de lava.





Ghouls´n Ghosts no es un juego excesivamente largo, pero finalizar con éxito cada nivel resulta un auténtico logro.

gar a la siguiente cinta transportadora. Tras saltar algunos fuegos más, y tres nuevos agujeros, llegaremos al **cofre** de fin de sección.

Frente a nosotros aparecerá una inquietante **nube con un ojo**, la cual nos disparará rayos casi constantemente. Hay varias formas de acabar con ella, pero la más rápida y efectiva consiste en **situarnos a la derecha de la rampa y disparar la magia de fuego en diagonal hacia su ojo**. Con sólo cuatro impactos veremos cómo se desintegra y nos ofrece **la llave** para poder continuar nuestra aventura.

FASE 4:
EL BOSQUE DE CRISTAL

Veremos una especie de **cueva** con techo de cristal, que por cierto, es mortal para Arthur, y los **esqueletos con guadaña**. Después de avanzar hacia la derecha, se nos presentará un grandioso **esqueleto de dinosaurio**, sobre el cual podremos avanzar tras acabar con el **monstruo lanza-bolas** de abajo. Seguimos hacia la **derecha** sin bajar por las escaleras hasta llegar a la puerta de salida.

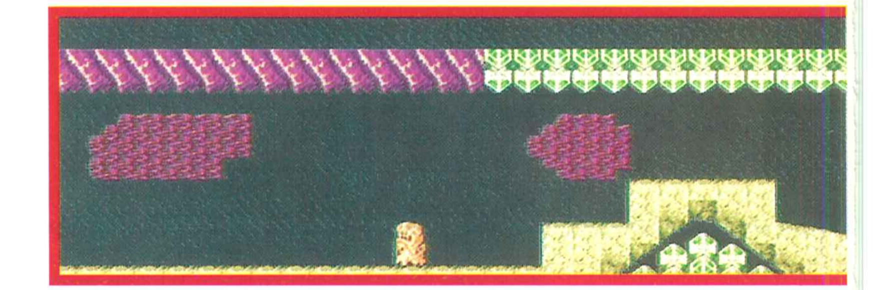
Veremos una serie de **cascadas** que nos empujan corriente abajo, y unas extrañas manos que nos tirarán bolas, y cuyo contacto es letal. El recorrido consiste en **bajar por la primera cascada**, agacharnos y **disparar a la mano de la izquierda**, bajar y **saltar los pinchos** de la derecha, seguir a la derecha y **utilizar la magia** del fuego contra la mano que hay a la derecha. Tras esto avanzamos a la izquierda, **matamos la siguiente mano**, y bajamos a la derecha para volver a usar la magia contra la próxima mano (vamos a acabar locos con tantas manos), saltando luego **las tres trampas** de pinchos.

El enemigo final en esta ocasión es bastante particular. Se trata de un **gigantesco gusano** con cinco ojos, los cuales abre y cierra continuamente. De él salen otros gusanos mas pequeños y conjuntos de bolas que debemos evitar a toda costa. Para matar a este extraño bicho debemos **usar la magia contra los ojos**, acertando sobre ellos cuando estén cerrados y de esta forma tras destruir los cinco ojos, lograremos que muera a la vez que se nos otorga la deseada **cuarta llave**.

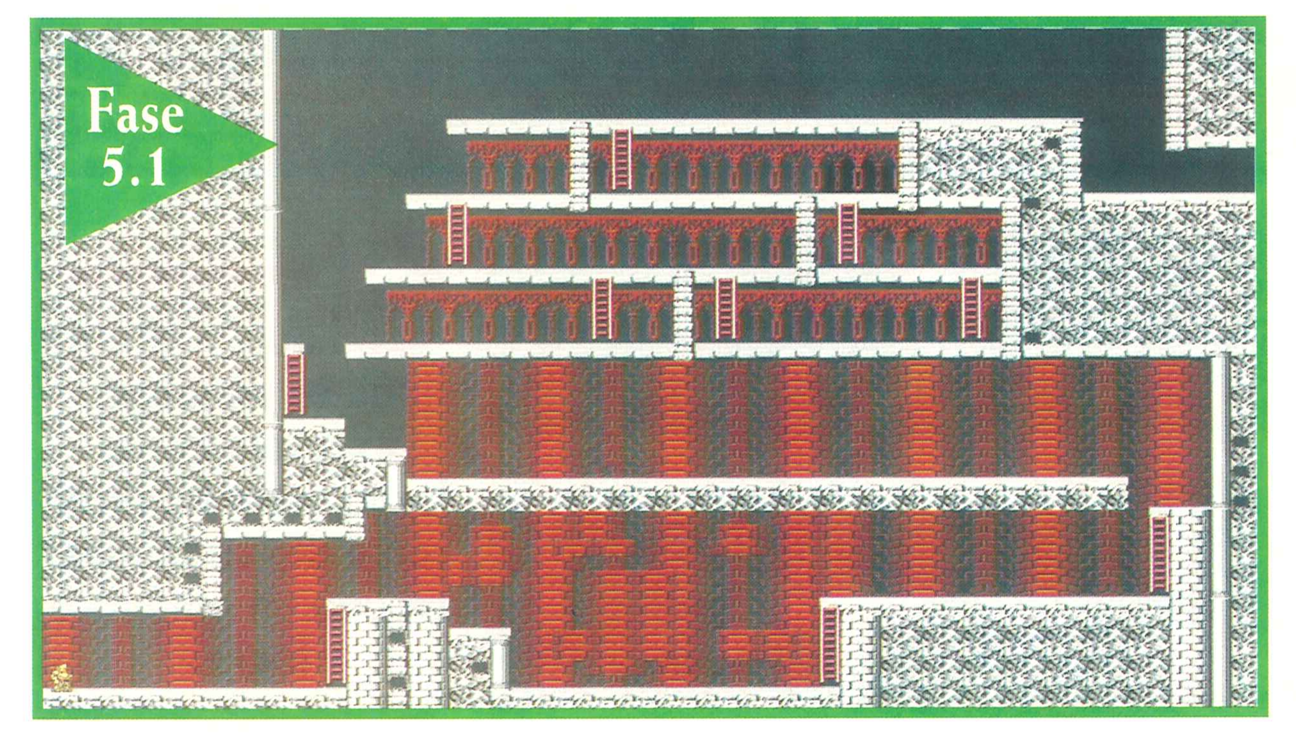
FASE 5:
EL CASTILLO

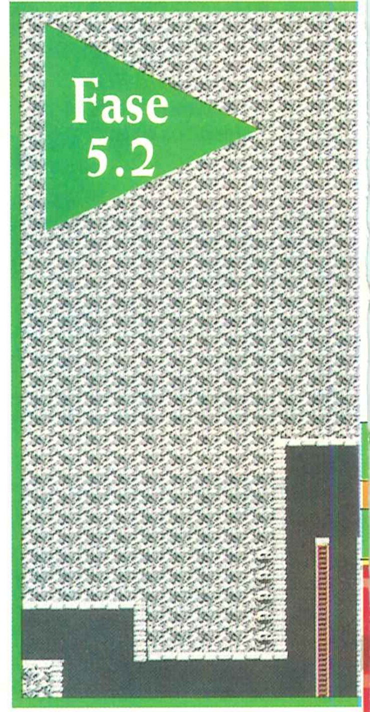
Por fin estamos dentro del castillo de Loki, último escenario que nos separa de la princesa. Nos enfrentaremos contra d**ragones, Goblins**, y otros **bichos voladores**. Avanzamos por las escaleras en dirección superior derecha, hasta llegar a la puerta. En el siguiente sector llegaremos hasta las escaleras custodiadas por **calaveras** que nos dispararán.

Podemos intentar pasar entre las tandas de disparos, pero resulta mucho mas práctico usar **la magia del escudo**, que ya poseeremos a estas alturas. Seguimos hacia la derecha, y por la puerta nos aparecerá un **gigante estático** que nos lanzará mortales bolas, el cual nos pedirá a gritos que le









arremos unos cuantos disparos en su cabeza.

Subimos, y nos encontraremos con **dos cabezas voladoras** como las del gigante de la primera fase, las cuales deben ser destruidas como de costumbre. Es imprescindible **hacer abundante uso de la magia del escudo** en este sector, puesto que nos proporciona inmunidad.

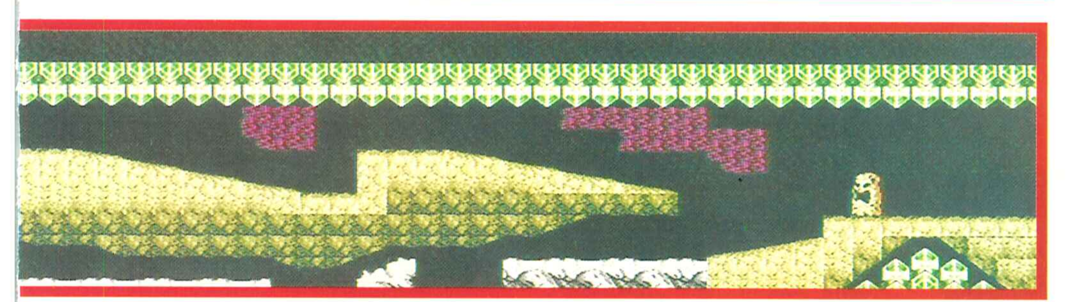
Seguimos subiendo, y tras acabar con otros dos gigantes idénticos a los anteriores, veremos más rampas y escaleras, con la novedad de unas diminutas nubes. Mas **pájaros lanza-huevos, cabezas volantes** y así hasta llegar a la puerta que nos conducirá a nuestro enemigo final: nada más y nada menos que una **gigantesca avispa** que aparecerá y desaparecerá, lanzándonos bolas venenosas.

Para acabar de una vez por todas con ella, activaremos la **magia del escudo**, y tras colocarnos debajo del insecto, **le dispararemos a la cabeza** repetidas veces hasta que explosione y nos de **la llave** que nos abrirá, por fin, la puerta que nos separa de nuestra amada princesa.

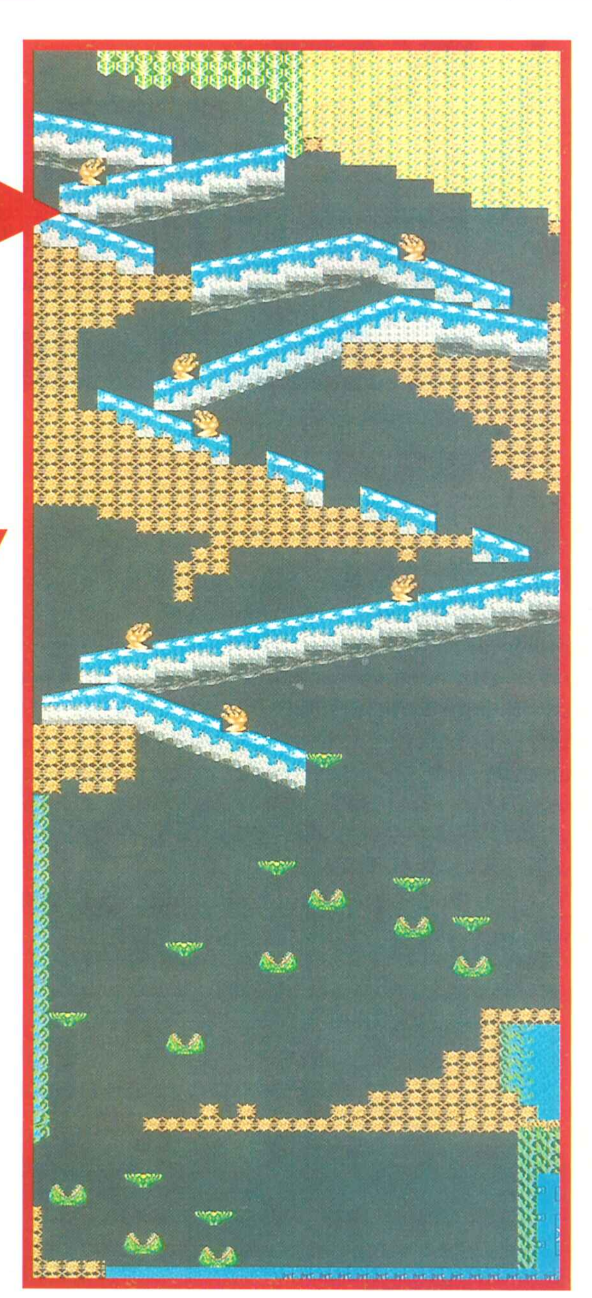
Antonio Dos Santos

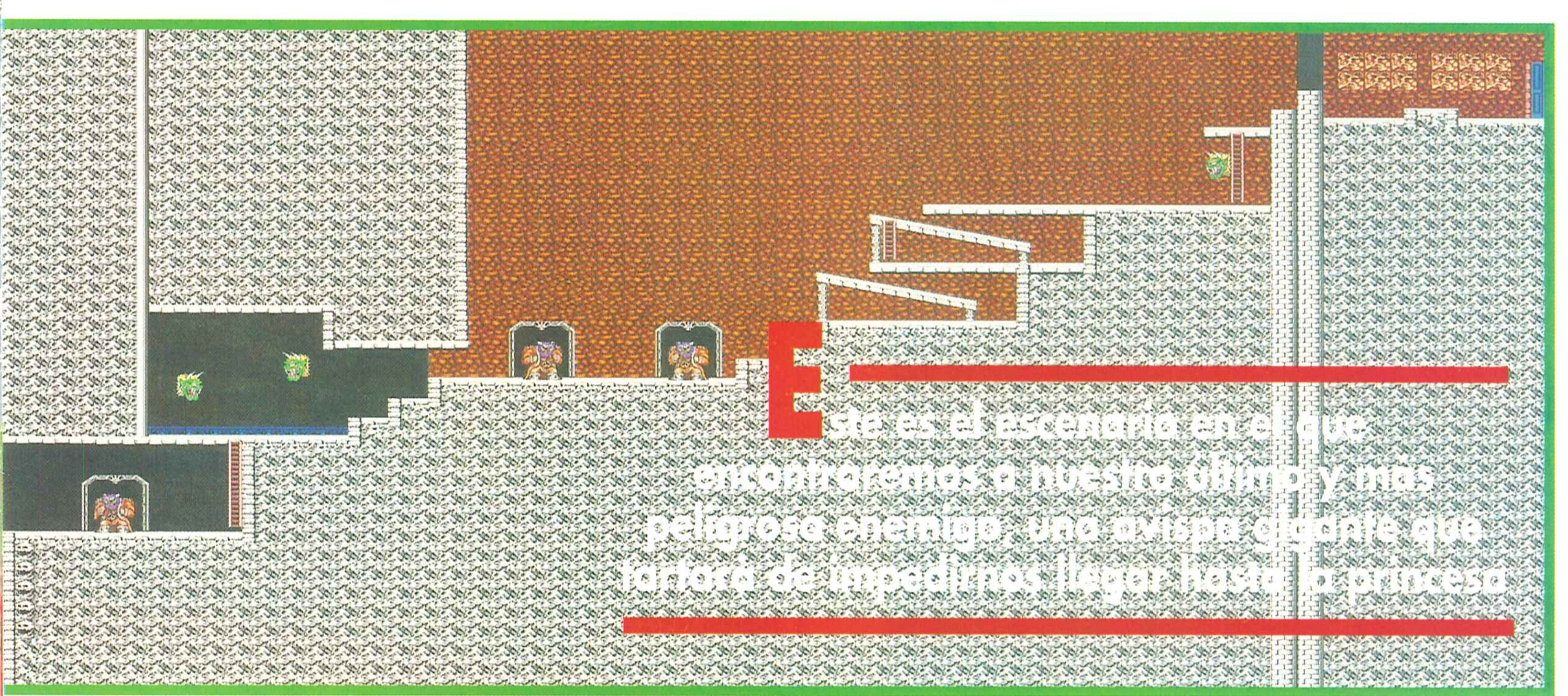






Fase
4.2





Este es el escenario en el que encontraremos a nuestro último y más peligroso enemigo, una avispa gigante que tartará de impedirnos llegar hasta la princesa

¡Qué LOCURA!

Consola Holográfica

En próximas fechas va a ser requetedistribuida una nueva consola, mitad-Master System mitad-Game Gear, que bajo el nombre de HOLOINCOZ Y ENTE incorpora un nuevo sistema de gráficos holosimbiotínicos de tacto suave, compatible con la horma de tus zapatos.
Esta innovación se ha conseguido gracias a la utilización de un condensador de melenio ruboso, el cual permite tener una visión totalmente tridimensional y espeluznante de los bichos y paisajes que intervienen en los juegos, alcanzándose así un realismo que ni en la vida real.
Ya sabes, si quieres vivir sensaciones alucinantes, hazte con una, que se agotan.

LA MASCOTA



¿Todos preparados para recibir al nuevo héroe como se merece?, ¿cinturones abrochados?, ¿listos?, pues allá vamos.
Se llama Torpedo Man, es un hombre jóven, dinámico, rápido, agresivo y sobre todo super.
Ahí le tenéis, en esa mega carátula, para deleite de personajes y personajillos aquí en la Tierra o en las mismas fronteras de las galaxia interestelar. Su propio autor, **David García**, de Sevilla, nos los mostraba entusiasmado y advertía: «¡Ojo con mi amigo porque es duro de pelar!, aunque tenga esa cara de palo y los ojos enmohecidos está a la altura de los Superman, Batman y cualquiera de los héroes que más os hayan gustado». Y la verdad es que tenía razón. Porque, por lo visto, no sólo vuela, sino que es capaz de surcar las profundidades espaciales a la misma velocidad del sonido y la luz juntas. Mola, David.



LA CONTRALISTA

Qué, ¿ya os habéis despachado a gusto?. Nos alegramos. Para éso está la contralista, ¿no?. Para que expreséis vuestra más absoluta disconformidad con aquellos juegos que habéis comprado y, por alguna razón, no os han gustado.
Aunque, la verdad es que, por la escasa afluencia de cartas de anti-éxitos que hemos recibido, parece que os gustan todos los juegos. ¿Qué pasa?, ¿acaso todo os parecen tan maravillosos?. Pues ánimo, enviadnos vuestras opiniones para que otros consolegas puedan evitar sufrimientos y desgracias cartucheras.
Esta es la última contralista que ha caído por aquí. Algunos amigos han contribuido a hacerla. ¡Y que conste que nosotros no estamos de acuerdo en algunos títulos elegidos! ¿Y tú?.

CONSOLA	Últi	Pénul	Antepénul
MEGADRIVE	Ghostbusters	Zoom	Flicky
M. SYSTEM	Eswat	Spiderman	Wonder Boy 3
NES	Desafío Total	World Cup	Super Kick Off
GAME BOY	Super Kick Off	Word Cup	Days of Thunder
GAME GEAR	Space Harrier	Out Run	G-Loc
LYNX	Stun Runner	Xenophobe	Slime World

EL SENSOR

Bien, ya vemos que habéis respondido a la llamada, y que el cambio de situación de este termómetro consolero os ha resultado interesante.
De lo contrario ni hubiéramos recibido tal número de cartas, ni vuestras opiniones habrían sido tan «finas» y «exigentes» (como de costumbre).
Resultó una buena idea, ¿eh?. Vuestras opiniones en vuestra sección. El medidor ideal. Así nadie se quedará con las ganas de saber qué es lo que más os duele y dónde, y qué es lo que más os mola y porqué.
Nosotros no tocaremos nada. ponderemos lo que vosotros nos digáis. Así que sólo falta que sigáis enviándonos vuestras cartas y que no os canséis de quejaros o de soltar alabanzas a diestro y siniestro.

MOLA

- El día 13 de Abril, por aquello de que ha sido elegido como día europeo del videojuego.
- Las nuevas secciones y el resto de cambios en Hobby Consolas, incluído hacer cantidad y cantidad de páginas.
- Que la competencia entre compañías las obligue a realizar juegos cada vez mejores.
- El campeonato para segamaníacos que ha organizado Canadian en colaboración con Sega.

NI FU NI FA

- Los altos precios de los periféricos para Consolas.
- Algunos juegos para Game Boy : World Cup, Paperboy...
- La versión NES de Willow, ¿porqué no han trasladado la versión arcade?.
- La Jaguar de Atari, ¿quién sabe algo?, ¿dónde estará?.

NO MOLA

- Que baje el precio de las máquinas de Sega y no el de los cartuchos.
- Que no haya reportajes ni programas de TV sobre consolas.
- Que no haya cambios en la lista de éxitos de Lynx.
- Que le hayan quitado el primer puesto a Sonic para beneficio del peztective James Pond.
- El precio abusivo de la SNK NEO GEO
- Que los padres no quieran dos consolas en casa.
- Que Kid Chameleon no enseñe sus mil caras en Master System.
- Que no saquen demasiadas novedades para Lynx y Master System.

Han colaborado, entre otros, en este sensor: Antonio Barredo (Castellón), David López (Getafe), Abel Vaquero (Pozuelo), Guillerno Herráez (Salamanca), Ernesto Corral (Vigo), Antonio Fernández (Ciudad Real).

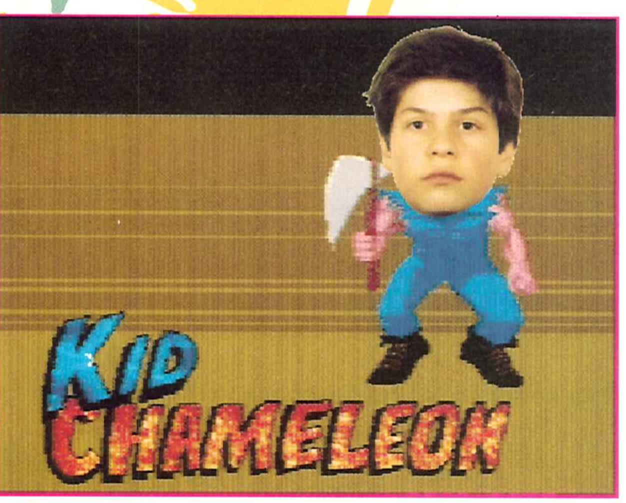
Rosenthal, línea muy directa con U.S.A.

Aunque el nombre de Marshall Roshental no os será de momento muy conocido -y eso que es corresponsal nuestro en los Estados Unidos- en otros países como Francia, Inglatera o los propios U.S.A. es ya toda una personalidad.
Porque, además de ser como el corazón europeo de la consola en América, hace otras cosas tan divertidas como colaborar en la presentación de un super programa de la televisión francesa, o, en un momento dado, colocarse con pose chulesca frente a cualquier puerta del Bronx y retratarse para la posteridad. Ahí le véis, Nintendo Scope en mano, chupa abrochada hasta arriba y la mirada de los hombres duros cuando están a punto de congelarse.
Como un niño grande, en una palabra.
¡Para que luego digan que nuestros corresponsales no son gente aguerrida, con espíritu aventurero y buscadora de peligros!.





Bueno, empezamos con buen pié. Mejor, con dos buenos piés. Tal y como nosotros esperábamos. Y es que no hay más que verlos. ¡Qué majos, qué guapos, y qué bien que quedan con los cuerpecillos de sus ídoslos!. Son Gabriel del Valle, madrileño él, con el cuerpo de Kid Chameleon, y Vicente Meliá, de Valencia, con el del megafutbolista Joe Montana. Así lo han querido y así lo tienen. Ah!, ¿que también vosotros queréis aparecer por aquí?. Pues nada, ya sabéis, a escribir y a enviar vuestra fotillo.



¡Qué LOCURA!



¡Vaya par de gemelos!

Estos dos hermanos consolegas se han puesto su "mono de trabajo" y han salido a las calles con el único objetivo de luchar contra todo aquel que se atreva a hablar mal de las consolas. Aunque pretenden ir de incógnito sabemos que son Francisco y Raquel Moreno Núñez, de Yepes, Toledo. ¡Os hemos descubierto!

DOS FENÓMENOS JUNTOS



Sonic y Guko, Guko y Sonic son dos de los nuevos héroes más queridos por las nuevas multitudes de consolegas. Fuertes, rápidos, buenos, casi perfectos, lo tienen todo para repartir y compartir. Protagonizan algunas de las aventuras más increíbles y convincentes de la última década.

Uno arrasa de la mano de Sega con simpatía, habilidad y una gran técnica. El otro es uno de esos que no queda, el protagonista de Bola de Dragón, la super historia japonesa de los dibujos animados que más pitan, y mucho nos tememos que también se venga con nosotros a lo de las consolas. De momento la idea de **Miguel Angel Socerlobo**, de **Valladolid**, ahí queda. Y que conste que va en tono propuesta, ¿eh?.

La unión hace la fuerza

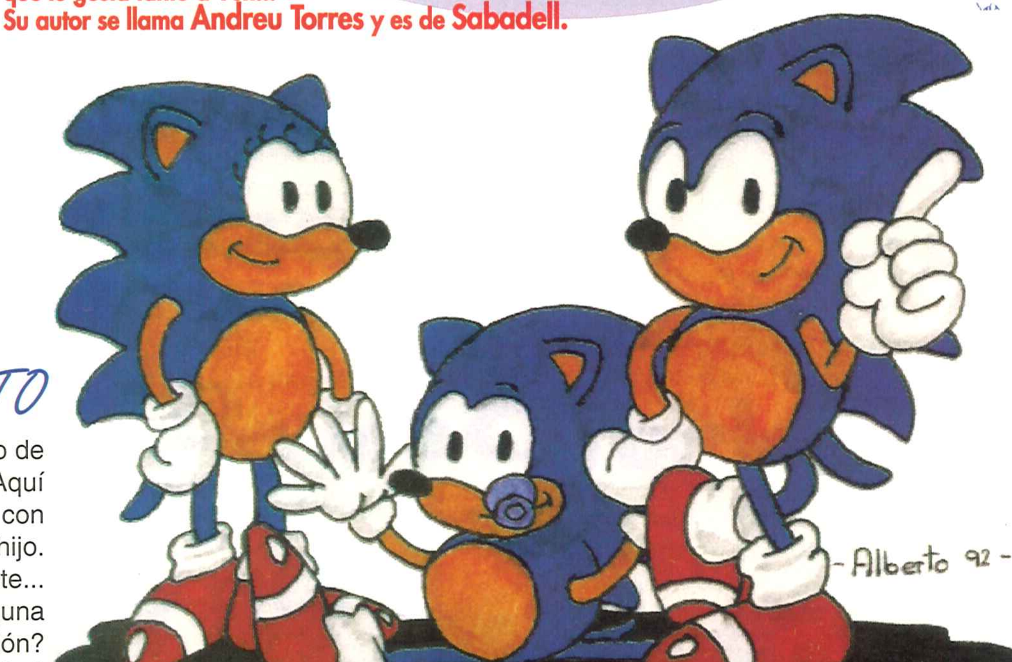


Cuando hace algunos meses Sonic y Mario se pegaban buenos golpes para demostrar cúal de ellos era el que se iba a comer todo el terreno, nadie hubiera podido imaginarse que las dos personalidades más arrolladoras de este circuito llegaran a unirse. Ha tenido que aparecer una maxiconsola de adeptos todavía por convencer para que los dos personajillos vieran en peligro su absoluto protagonismo y se decidieran por el lema de que la unión hace la fuerza.

Y es que Mario y Sonic son muy listos y saben que la Neo Geo puede hacer temblar sus entretelas y echarles del territorio con un sólo grito de sus quince canales stéreos. ¡Qué no se preocupen de momento!. A la Neo Geo aún le queda camino por recorrer. Pero sabiendo que le gusta tanto a Yen...

Su autor se llama Andreu Torres y es de Sabadell.

LA FAMILIA AL COMPLETO



Para que luego digáis que nuestro sevicio de inteligencia no funciona a la perfección. Aquí tenéis a la familia de Sonic al completo, con su mujer e hijo.

Ella se llama Sónica y el pequeño Soniquete... ¿Será esta fotografía el preludio de alguna continuación?

Alberto Moro (Santander)

COBI LA VIO PRIMERO

De nada sirvió la carrera. Ni la competencia, ni los insultos, ni siquiera el fragor de la lucha. El nuevo héroe mundial, Cobi el perro tridimensional, llegó primero. Y la compró. Tener Hobby Consolas significa mucho. Para nosotros, para vosotros y para ellos.

Claro que, ahora que me doy cuenta, ¿qué pinta Cobi en todo este lío?. Pues os lo voy a decir. Ahí donde le véis, ese perrillo de Mariscal va a tener una importancia bárbara de aquí a dos meses y durante el resto de sus días. Supongo que por eso nuestros amigos, y en especial ***Alberto Moral****, de* ***Móstoles****, que es su autor, le incluyan ya en sus composiciones. Justo al lado de Sonic y Mario.*







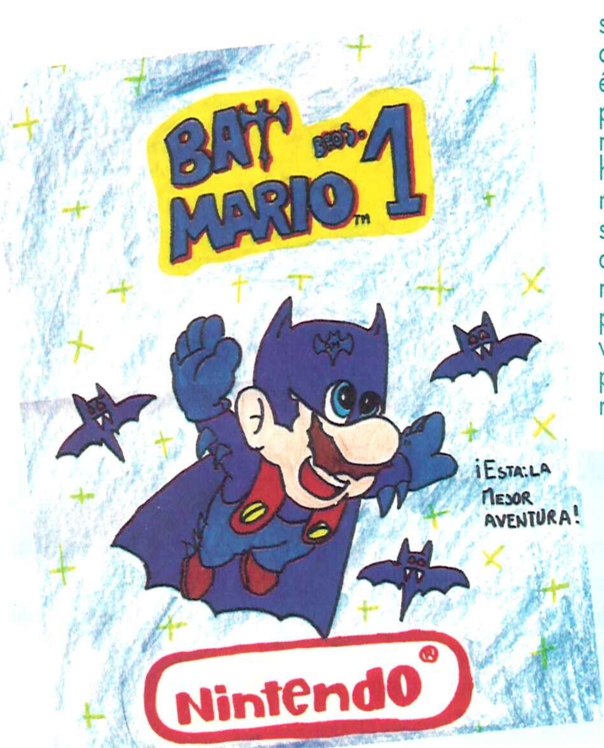
¡Este niño no me come!

Raúl Rodriguez Gilabern, de Organya, **Lérida**, lo tiene muy claro. Jamás abandonará una partida en su consola por tener que ir a comer, a cenar o a merendar. Está tan alucinado con los videojuegos que, si no fuera porque su madre se empeña,pasaría hasta de comer. A la mamá no le va ésto ni un pelo, por eso se ha puesto en contacto con nosotros para comprobar hasta qué punto la fiebre era normal. Ya lo sabe señora, no se preocupe por nada, a los que hacemos esta revista no nos quitan las manos de los pads de control ni aunque venga Kim Bassinger en persona y nos lo pidida de rodillas...

NUNCA ES BUENO ABUSAR

Eduardo García Casado, de **Barcelona**, tiene mucho futuro en lo del comic. No sólo sabe captar con suma pericia lo más gracioso del soft consolero, sino que además lo lleva al papel de una manera perfecta. Fijaos, por favor, y deleitaos.
Lo habéis cogido, ¿no?. El chavalín también, pero, como hace un mes os dijimos, se han vuelto a pasar de realismo...





EL MARIO-MURCIELAGO

Quién le iba a decir a Mario que iría a protagonizar, a las órdenes de Tim Hurton, la secuela de la taquillera película "Batman" para deleite y disfrute de la masa troglodita....
Ya sabéis, muy pronto en vuestras pantallas consoleras.

Jorge Pallarés (La Coruña)





SONICURRO Y COBIMARIO





Bueno, queda claro que la moda es Game Boy, ¿no?. Al menos así lo piensa **Juan Fco. Chacón**, otro de los de **San Fernando**, y al menos así lo llevan a cabo los super chicos del grupo más adolescente entre los de moda, o al revés.

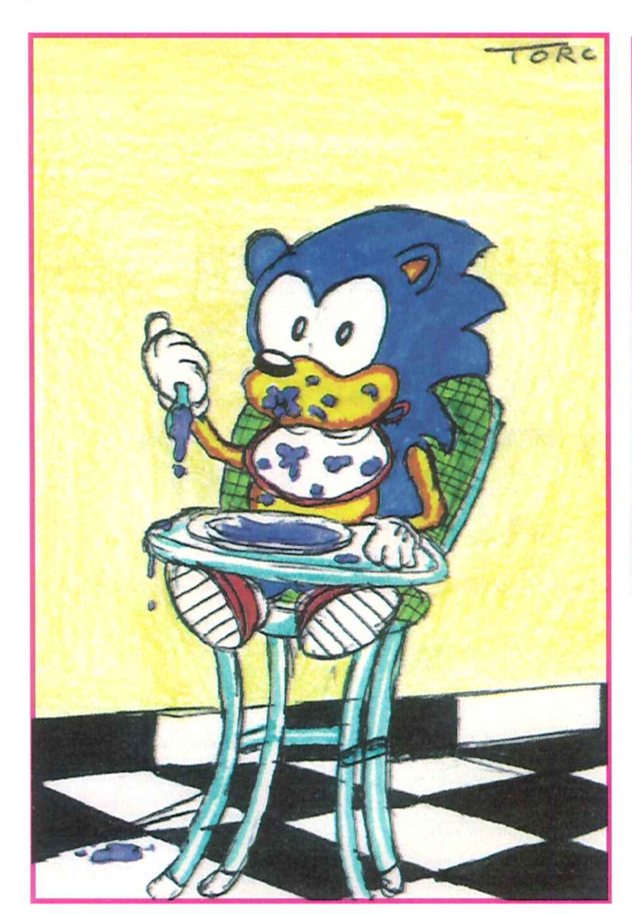
De momento se divierten dando caña a Mario entre actuación y actuación, además son un poco impacientes porque tan pronto se echan unas partiditas no dudan un pelo en pedírsela al colega de al lado.

¡Por algo será!.

MASCOTAS PREPARADAS

En el año mágico todo cambia. Hay que adaptarse a los tiempos, en cualquier cosa, y no dejar que nos sobrepase la actualidad. En la mente de **Cristobal Garrido**, de San Fernando, en Madrid, todo está muy actualizado, incluso sus héroes favoritos. Fijaos que transformación más lograda.

Y es que ante la presencia irresistible de los Cobi y Curro, no cabe otra posibilidad... si no se quiere dejar de lado a los super Mario y super Sonic.





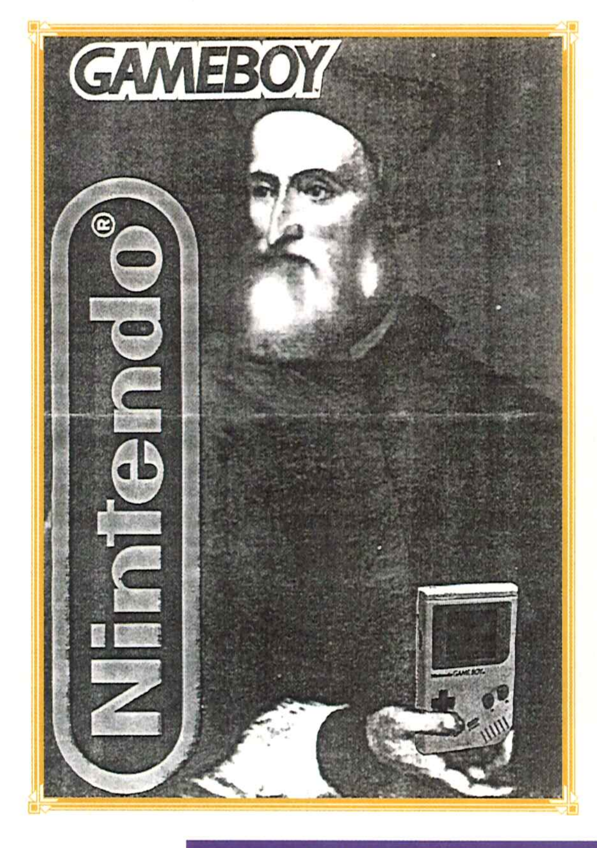
DE PEQUEÑOS TODOS SOMOS IGUALES

Gracias a estas sensacionales instantáneas que nos ha enviado en rigurosísima exclusiva **Rafael Toro Sánchez**, de **Córdoba**, hemos podido descubrir cómo eran de pequeños los héroes del momento

Ahí tenemos a un simpatiquísimo Sonic dándole a la papilla azul y a un Mario poniendo cara de no haber roto un plato tras haberle quitado el zapato a su amigo Luigi.

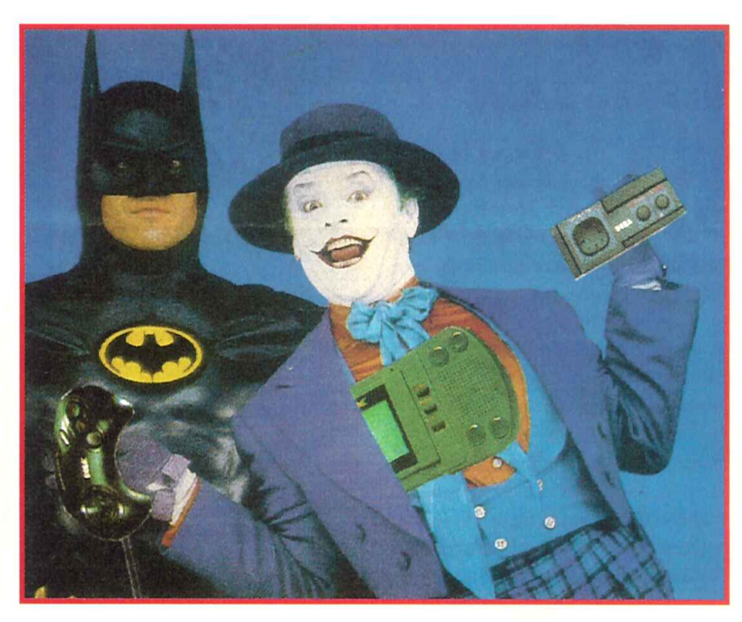
Desde luego Rafael, te has ganado con todo merecimiento el reloj jugable de Super Mario.

UNA AUTÉNTICA OBRA DE ARTE



Nos ha sorprendido a tope el hallazgo del alicantino Jonatan Varela.
No teníamos ni la más remota idea de que a las mismas puertas del siglo XVIII ya existiera la Game Boy, ni mucho menos que se publicitara de semejante manera.
Pero ahí podéis ver, (en fotocopia, porque su dueño no quiere desprenderse de esta joya del arte barroco), las impactantes campañas de marqueting que utilizaban los clásicos. ¡Una pasada!.

EL JOKER ME VA A DEJAR SIN CONSOLAS



Uno de los peores enemigos de cómic habidos y por haber, el joker, ha regresado a nuestra pacífica ciudad con un nuevo y maléfico plan. ¿Qué se llevará entre manos?, ¿qué sucederá, ¿será algo trágico?. Por lo visto, el Joker quiere robar todas las videoconsolas de la ciudad para así «matar» a la gente de aburrimiento. Tal y como va de feliz y sonriente, ni siquiera nuestro amigo Batman podrá evitar el desastre. A ésto te respondo yo. Texto y obra: **Cristian Gil**, San Felipe Neri, **Alicante**.

ROBOCOP SE PONE NERVIOSO

Daniel Borraz, de **Murcia**, nos demuestra que hasta el mismísmo Robocop en persona se pone nervioso jugando a su propio juego para Game Boy. ¡Lovéis, no sóis sólo vosotros los que las pasáis canutas!



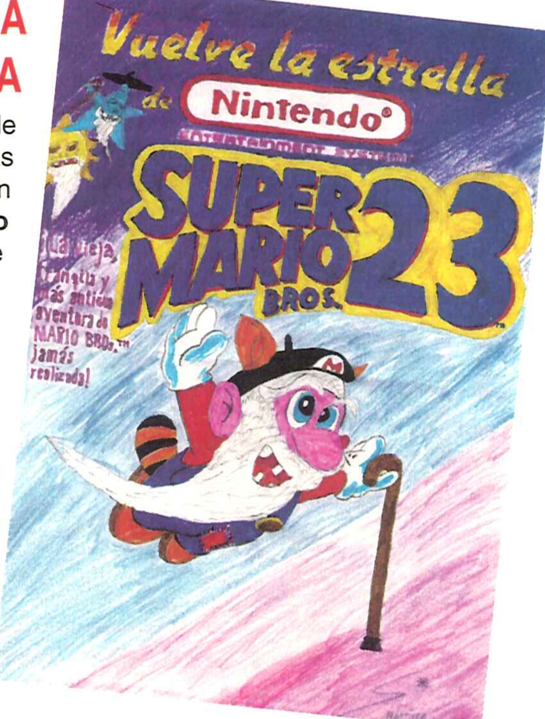


Super Eskupe Fighter: La competencia del Scope

La réplica al Megabazooka de Super Nes que hace un mes os presentábamos ya tiene nombre y sistema. Super Eskupe Fighter. El esperadísimo bazooka óptico de asalto diseñado por la renombradísima compañía Jucundiano Software, estará en breve disponible para el afamado Lynx de Atari. Este nuevo engendro dispondrá de varios millones de juegos, algunos hasta buenos y todo, en los que podrás poner a prueba el visor infrarrojo más grande del mundo, mucho más incluso que la propia pantalla Lynxera. Así jamás fallarás el tiro.¡Interesante ventaja, sí señor!. Por cierto, aunque no os lo creáis, el inventor de este artefacto se llama **Rodrigo S.Cadiñanas** y, además, vive en **Burgos**.

LA SAGA CONTINÚA

En una operación de tremendas complicaciones, un lector (**Santiago Martinez**, de **Cuenca**),ha podido viajar en el tiempo hasta el año 2087 y traerse una muestra de lo que será la contraportada del Hobby Consolas Nº 17.146.554: Super Mario 23. Y es que Mario, aún a golpe de bastón, seguirá siendo Mario.





¡Hola colegas!. Vengo destrozado. Tanto trajín de aquí para allá un día me mata. Que si al Japón, que si a los U.S.A, que si ahora a Gran Bretaña. Es que no paro. Y todo por vosotros, para que no digáis luego que no sé contestaros y que me pilláis con vuestras super preguntas. Pues ya véis, entre tanto viaje me ha dado tiempo a recopilar cientos de buenos datos sobre juegos, consolas, trucos, novedades y todas esas cosillas que tanto os interesan. Si tenéis algún problema, ¡cualquiera!, no lo dudéis, escribidme a HOBBY PRESS S.A., C/ De los Ciruelos, 4, 28700 San Sebastián de los Reyes -Madrid-, indicando claramente en el sobre TELÉFONO ROJO. Y comprobaréis hasta dónde llega mi saber.

Precios y fechas

Hola Yen, ¿cómo te va?. Bien, ¿no?. Bueno, no me enrrollo, ahí van mis preguntas:

1- ¿Cuánto valdrá el CD-ROM para Mega Drive?, ¿cuánto valdrán los juegos del CD-ROM?.

2-¿Cuándo saldrá la Jaguar?.

3-¿Cuánto valdrá la Super Nintendo y sus juegos?,¿cúales son sus dos o tres mejores juegos?.

Jose Angel Colomás Serra (Lleida)

Bien, yo tampoco me enrrollaré.

1- No sé, pero treinta y tantas... No hay precio exacto.

2- Posiblemente en Navidad.

3- Calculo que entre 32 y 35000 pelas. Super Mario 4, Super Ghouls´n Ghosts y F-Zero. Si quieres saber más, lee el reportaje de mi amigo Marcos.





Están locos estos consoleros

Hola Yen. Tengo una Mega Drive desde hace poco, y ahora, que tengo que comprarme un juego, dudo entre estos: Mickey Mouse, Castle of Illusion, Spiderman y Kid Chameleon. Por favor, coméntalos un poco. Además, ¿me podrías decir si Astérix va a salir para Mega Drive?

Javi Gonzalez

Bueno Javi, respecto al Asterix, no creo que salga de momento, quizá dependa del éxito que alcance en su versión Master System

Por lo que se refiere a los juegos para Mega Drive, paso enseguida a comentártelos.

Castle of illusion: obra maestra, tener una Mega Drive y no disponer de este juego, es un pecado imperdonable.

Spiderman: muy bueno, incluye todos los personajes del cómic y si te gustan las plataformas te encantará.

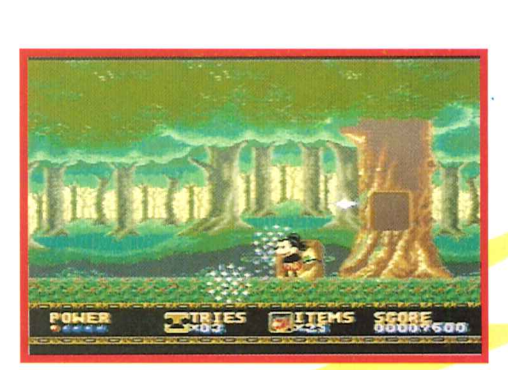
Kid Chameleon: más obra maestra, de hecho fue portada de esta revista.

Quackshot: bueno, muy bueno pero bastante fácil. Ideal para los novatos en ésto de las consolas.

Fantasia: muy, muy bueno pero muy, muy difícil.

Mercs: si te gustan los juegos de disparos no deberías perderte éste por nada del mundo. Es exacto a la máquina original, con la única diferencia de que sólo puede jugar uno.

¿Vale?, ¿no?, pero que te conste que esta es mi opinión. Otros quizá no piensen igual, eso depende...



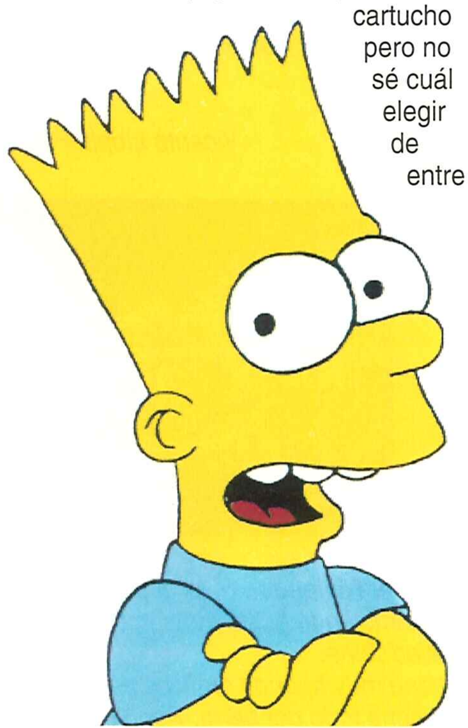




El juego de 8 bits de la década

Hola Yen, ¿qué tal estás?. Tengo un gran problema: poseo una consola Nintendo y quiero comprarme un cartucho pero no sé cuál elegir de entre estos tres: Super Mario 3, Los Simpsons y Ghostbusters. Gracias.

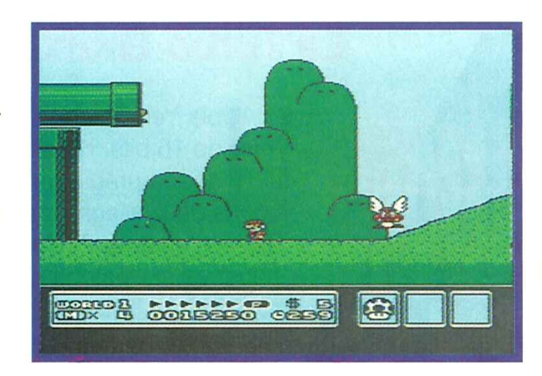
Antonio Jimenez Boler

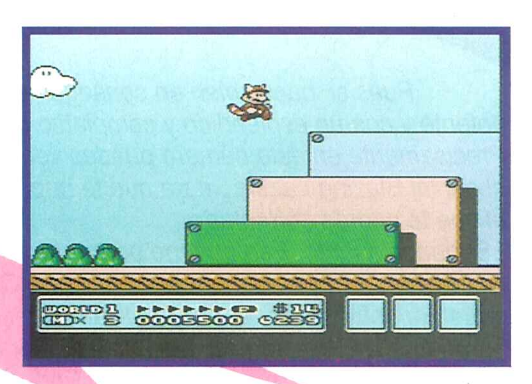


Pues me has pillado de buen humor y voy a responderte. Bromas aparte, es un placer solucionarte este gran dilema, amigo Antonio.

Sin duda el juego más sobresaliente es el Mario 3, te diría incluso que a mi juicio es el mejor juego de 8 bits de la década. Es simplemente mil veces adictivo, tiene increíbles gráficos y la mejor música. Todo, lo tiene todo. A los amantes de datos curiosos seguro que les interesa este dato: Nintendo introdujo chips de gráficos y sonido dentro del cartucho, para hacerlo superior a todo lo creado anteriormente.

Respecto a los demás, haz el favor de tomar nota: a mi me gustan Los Simpsons y el Ghostbusters, por este orden.





La compatibilidad de la Super Nes



Buenas Yen, chatillo. Soy un "nintendista" de mucho cuidado y te quería preguntar algo que me tiene muy intrigado: ¿sabes si habrá algún aparatejo para que se pueda jugar con los juegos de la NES en la Super Nintendo? También quisiera saber si merece la pena el juego Super Off Road, ya que me lo quiero comprar y en las páginas de Hobby-Consolas número 5 no parecía que tuviera muy buenos gráficos. Gracias

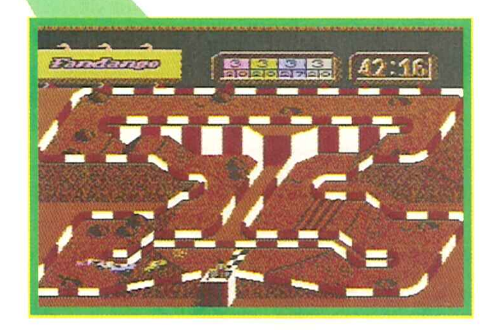
Francisco Muradas Couselo

Sorry, pero de momento no existe tal cacharro. Quizá con el tiempo se ponga a la venta algo parecido, pero creo que es un poco improbable.

Respecto a lo que dices sobre el Super Off Road te diré que es cantidad de divertido y sobre todo muy adictivo.

Y lo mejor es que podéis jugar hasta cuatro amiguetes con el correspondiente adaptador.

Espero que haya solucionado tus dudas. Hasta otra.



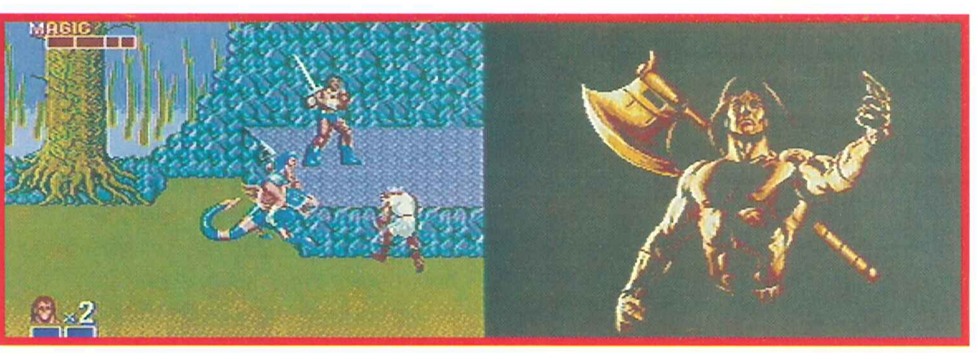
La mejor portátil

Hola Yen. Me acabo de comprar la Master System y estoy indeciso entre dos juegos: el Golden Axe y el Shadow Dancer. También quería preguntarte qué consola portátil es mejor: la Atari Lynx o la Game Gear. Gracias.

Pedro Varas Díaz (Madrid)

Sinceramente, te recomendaria el Golden Axe, además de divertido es casi idéntico a la máquina, con la excepcion de que no pueden jugar dos a la vez. El Shadow Dancer sí que es igual a la máquina, pero en lo que se refiere a la calidad graficos y sonido no es muy allá.

Respecto a las portátiles, no sabría decirte cuál es la mejor. La Lynx está muy bien, pero la Game Gear dispone de una barbaridad de juegos, incluídos por supuesto, los de Master System, siempre que dispongas del adaptador correspondiente. Y mucha marcha.



TELÉFONO ROJO

La Turbo Grafx se estrena

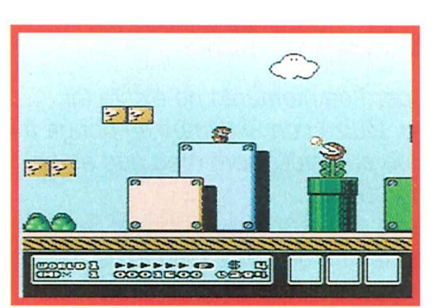
Hola Yen, me gustaría comprarme un consola de 16 bits. He elegido la Turbo Grafx, pero quería preguntarte: ¿se pueden meter juegos de la Mega Drive en la Turbo Grafx con el Game Converter?. Otra pregunta que te quiero hacer es si existe algún truco para el Super Mario 3, en el Air fortress, o para el Jackie Chan's action Kung fu. Espero con mucha impaciencia que me contestes. Un colega.

Humberto Manzanares (Alicante)

Pues si, haces bien en conseguir esta consola realmente potente y con un espléndido y completito catálogo de video juegos. Precisamente en este número puedes ver comentado por vez primera al genial Blazing Lazers , para que te hagas una idea del material con el que te podrás enfrentarte.

Segundo asunto. Eso que me propones es imposible amigo Humberto.La ranura de tarjetas del Game Converter es incompatible tanto por software como por hardware con las tarjetas/cartucho de la Turbo Grafx. Dicha ranura tan sólo vale para los antiguos juegos de Master en tarjeta como el Hang on o Enduro Racer, por ejemplo.

Respecto al air fortress,colega, como no me digas a cuál de las ocho fases te refieres, poco puedo hacer, tan sólo decirte que en una de ellas puedes convertir todo el interior del barco en monedas suculentas (exactamente en el mundo 4).



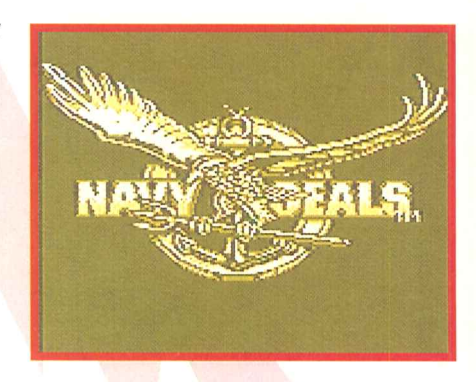
El Jackie Chan es un juego relativamente nuevo y de momento no tengo suculentos trucos para él, pero podrás estar informado en Lasers.

Póker de ases

Hola Yen, ¿qué tal estás?. Tengo un problema: llevo tiempo pensando en qué juego comprarme para la Game Boy. De entre todos, he escogido cuatro: Fortified Zone, Bubble Bobble, Dragon´s Lair y W.W.F Superstars. Espero que me ayudes con este poblema. ¡Ah!, se me olvidaba, dime si tienes algún truquillo para el Navy Seals.

Gracias.

Vicente Llopis Ferrer



Consolero Vicente: de entre todos los juegos que me has dicho, el más divertido es el W.W.F Superstars, sin duda la mejor simulación de catch que puedas encontrar tanto a nivel de portátiles como de grandes consolas (excepto Super Nintendo). Si te gustan los de disparos 100% pero tambien te gusta pensar, te recomiendo el Fortified Zone.

El Dragon´s Lair tiene muy buenos gráficos pero su enorme dificultad lo echa todo por tierra. Por último está el Bubble Bobble, que es idéntico a la máquina excepto en el número de jugadores .

En cuanto al truco que me pides para el Navy Seals, estamos trabajando en ello y en un próximo número encontrarás las soluciones que necesitas. Echa un ojo a los Lasers & phasers, que el día menos pensado...

¿Football o Hockey?

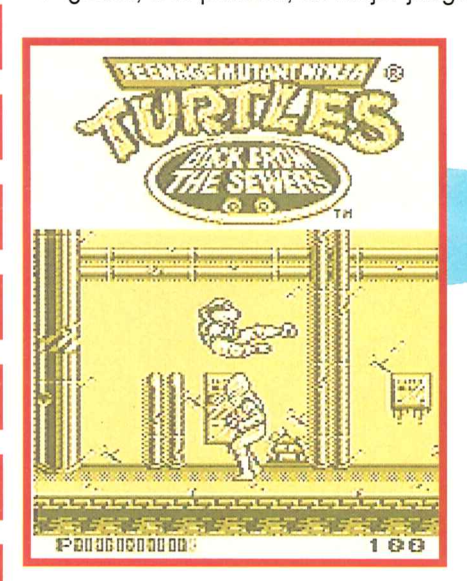
Hola Yen. Soy un coleguilla de Huelva y te escribo para ver si me puedes aclarar algunas dudas:

1- ¿Cúal, a tu parecer, es mejor juego para Game Boy: Blades of Steel o NFL Football?

2- ¿Qué juegos van a salir nuevos para esta consola?

3- ¿Puedes poner alguna instantánea de los juegos anteriores?

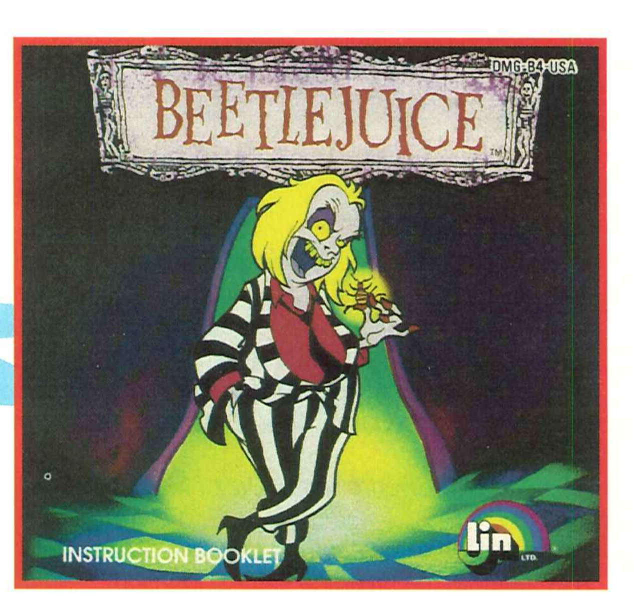
Jesús Barroso(Huelva)



Coleguilla Barroso: primero te tengo que felicitar porque pareces un consolero de tomo y lomo. Por eso, y porque pareces un "tio enrrollao" voy a contestar tus dudas.

1- Me decanto por Blades of Steel. Es jugable, divertido y muy, muy adictivo. Sobre NFL Football no te voy a decir mucho. Simplemente no me ha gustado.

2- Para Game Boy hay un aluvión de novedades entre las que puedo adelantarte las siguientes: Teenage Mutant Ninja Turtles II, Bleetlejuice, Dick Tracy y Robocop II.



3- Las instantáneas están servidas. No todas porque se me cayó una por el camino, pero sí las necesarias.



Desesperación con la Master

Hello, Yenny. Soy un chaval de 19 años que está desesperado con los juegos de Master System. Todos me parecen "chupados" y demasiado infantiles (como Sonic) excepto algunos como Spellcaster.

"Po favó", recomiéndame algún cartucho que no sea fácil, de acción, de ingenio, como Target Renegade, Spellcaster o Shadow of the Beast, con 90 por ciento de "quality".

¿Qué pasa con el Shadow of the Beast? ;lo quiero comprar y no lo encuentro por ninguna galaxia.

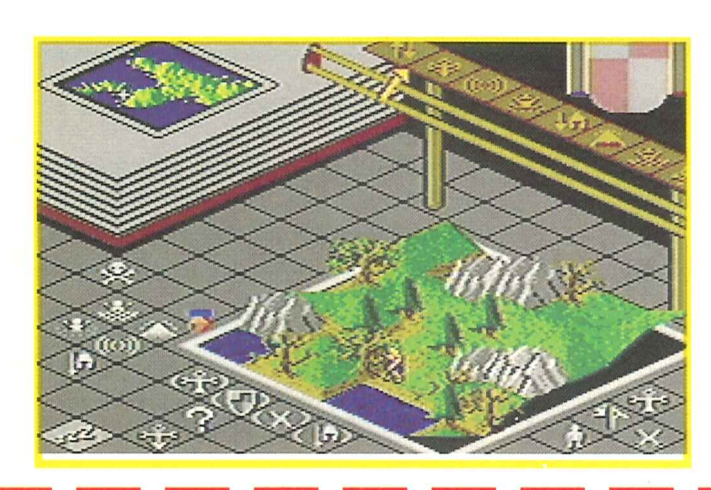
Yen, eres mi única esperanza.

Francisco José Requena (Valencia)

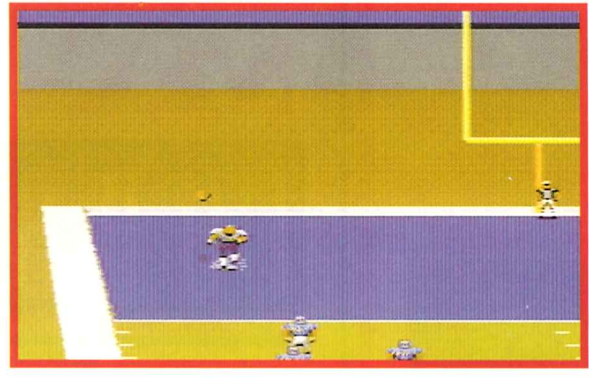
Sí, amigo de la huerta, hay que reconocer que la mayoría de los juegos de Master son relativamente facilillos, pero no te preocupes, hombre, también hay algunos que requerirán de varios días para ser completados. Entre ellos están el Heroes of the Lance (aventura-rol), Populous de Tecmagik, y el mismísimo Shadow de pronta comercialización y muy, muy alta calidad.

Si tu paciencia se agota, y no puedes esperar, prueba con los ya mencionados, pero si eres capaz de aguantar, te diré unos titulillos de primicias varias: Prince of Persia, de genial factura y super conseguida animación , New Zealand's story, la historia de mi Kiwi favorito metido a rescata-colegas y el Sagaia, segunda parte del Darius, y, sin duda es el mejor mata marcianos que hay para Master.

Si con estos titulillos tan fuertes para tu "body", no se sacia tu aspiración a lo difícil, ya nada lo podrá hacer.



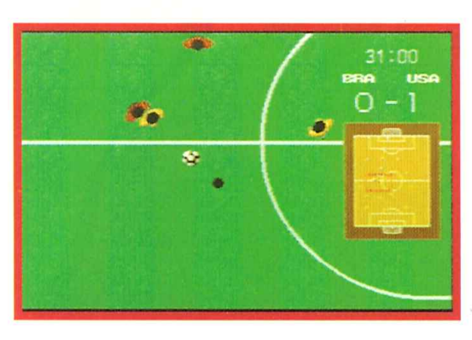








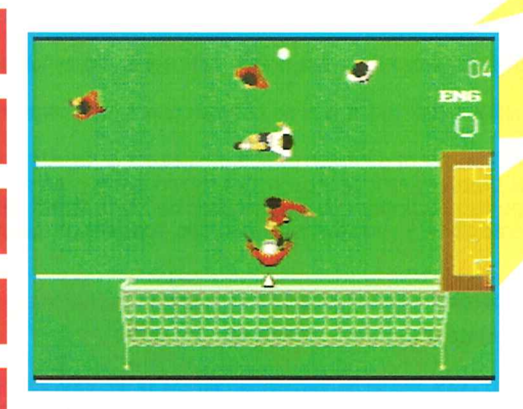
Fanático del fútbol



Hola. Me llamo Jose Manuel y tengo una Sega Megadrive. Soy un loco de los juegos de fútbol y tengo el único que ha salido para mi consola: Itali 90. Quisiera saber si está previsto que salga otro nuevo, y si es así: ¿cuanto tardará?, ¿cuál será su título?, ¿merecerá la pena?, ¿será mejor que el tengo? Muchas Gracias.

Desconocido

No te preocupes consolero futbolero porque para la Megadrive acaba de salir un nuevo título en Japón que se llama World Cup y que es la conversión de la recreativa de Tecmo. Sin embargo, hay además otro en preparación que parece tener mejor pinta que este World Cup. Se trata del ansiado Kick Off, el super juego de fútbol que esta siendo programado por Probe, bajo el sello U.S Gold.



Con diplomacia...

Hola Yen.Quisiera que me contestaras a las siguientes preguntas:

1- ¿Va a salir el juego de "Los caballeros del Zodiaco" para la Megadrive, en formato CD-ROM?

2- ¿Qué juego me recomiendas para la Megadrive ?

3- ¿Qué consola me recomiendas que no sea la Megadrive o la Game Boy?

Javier Canasco (Madrid)

Tras mucha investigación y meditación ahí van las respuestas a tus preguntas:

1- Lo siento, pero en lo que a series japonesas se refiere sólo ha llegado hasta nosotros la noticia de que Heidi va a aparecer en formato CD Rom. Bueno, bromas aparte, la verdad es que no hemos oido nada sobre futuros juegos de los famosos caballeros.

2- Por este orden: Robocod, Sonic, Gynoug,Mickey Mouse y Ghouls´n Ghosts.

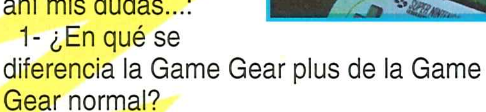
3- Me volvéis a poner en otro compromiso. La verdad es que hay muchas y muy variadas. Todo depende del uso que le quieras dar: si visual, si jugable, si auditivo...sin que una cosa quite la otra, claro.

De Game Gear a Super Nintendo





Hola Yen. Soy un consolero de primera. De momento tengo una Game Gear, pero quisiera comprarme una Super Nintendo, de ahí mis dudas...:



1- ¿En qué se diferencia la Game Gear plus de la Game Gear normal?

2- ¿Van a salir más juegos para la Game Gear o hay que comprarse el convertidor de la Master System?

3- ¿Va a salir Las Tortugas Ninja II en la Super Nintendo?

4- ¿Se podrá jugar cuatro a la vez en la Super Nintendo?

Luis Diaz Daza (Huelva)

Estas son las respuestas a tus preguntas:

1- Es la misma máquina, sólo que en el paquete de la plus se incluye el Sonic y el transformador de corriente.

2- Saldrán muchos más, pero no estaría de más tenerlo.

3- No serán las Tortugas 2, sino las 4.

4- Por ahora sólo van a poder jugar dos,. pero es sólo una cuestión de tiempo, hasta que saquen el adaptador.

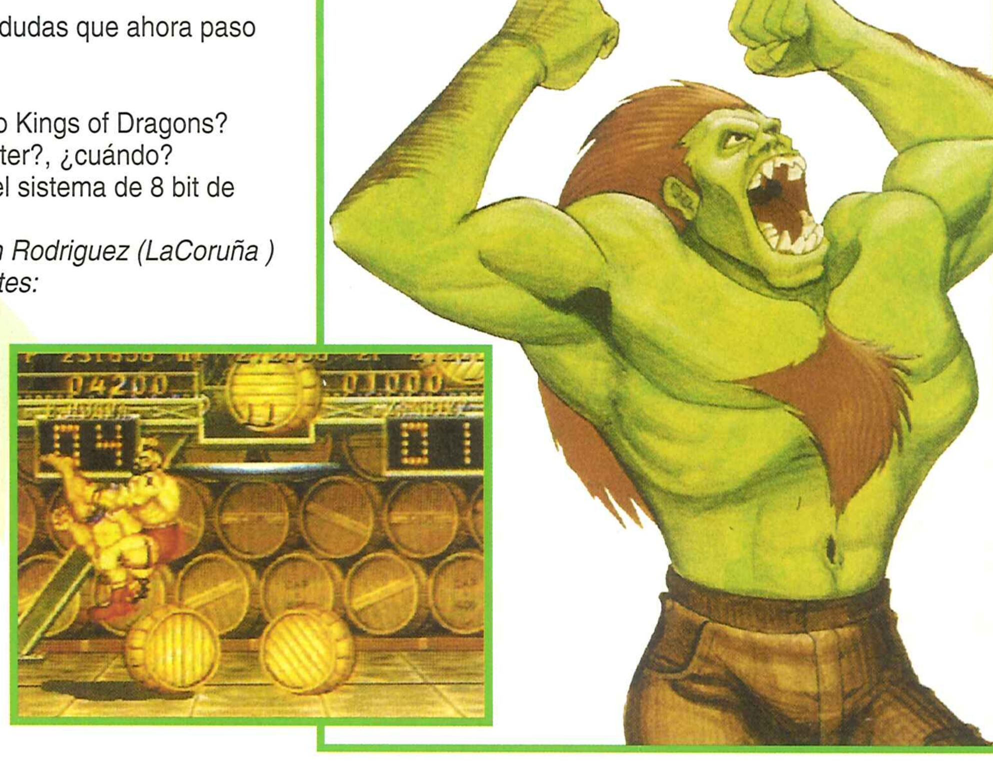
¿Llegará el Street Fighter II?

Hola Yen ¿qué tal estás?. Tengo unas dudas que ahora paso a contarte:

1- ¿Va a salir para Master System el juego Kings of Dragons?
2- ¿Va a salir el Street Fighter II para Master?, ¿cuándo?
3- Y el Sonic 2, ¿cúando va a estar para el sistema de 8 bit de Sega? Gracias

Mario Cazón Rodriguez (LaCoruña)

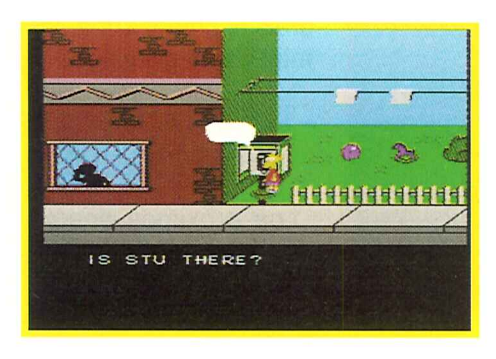
A preguntas rápidas, respuestas inteligentes:
1- No hemos oído nada sobre ese juego que nos comentas pero si surgen noticias sobre él, serás el primero en saberlo.
2- Respecto al Street Figthter II, el que se ha llevado el gato al agua ha sido Nintendo ya que este fantástico juego de lucha está siendo convertido para la Super Nintendo por la propia Capcom.
3- En cuanto al Sonic II, amigo Mario, (¡vaya contradicción!), he oído rumores de que saldrá antes de las próximas navidades.



Buscando clásicos

Hola Yen, ¿qué tal va eso?. Quisiera hacerte unas preguntas:
1- ¿Cuál me aconsejas de entre estos juegos de Megadrive: Streets of Rage, Alien Storm o Strider?.¡Ah!, ponles una puntuación a cada uno, por favor.
2- ¿Cómo se pasa la segunda fase del cementerio en el Moonwalker de Megadrive?.
3- ¿Cuál es el mejor de estos juegos de Game Boy: Double Dragon o W.W.F Superstars?
4- ¿Para qué consolas va a salir el nuevo juego de los Simpsons?,¿cuánto valdrá?.
5- ¿Saldrá el Vigilante para Megadrive?

David Paradela López (Barcelona)



1- Streets Of Rage (86%), Strider (82%) y Alien Storm (82%)
2- Para pasar esta fase debes subir por las plataformas, ayudándote de las ramas. Las niñas están ocultas en los lugares mas inverosímiles, así que no te fíes de tus ojos.
3- Los dos, cada uno en su género.
4- Bart Vs the World, sólo para Nes. Krusty´s Funhouse sólo para Megadrive.
5- Lo dudo, ya que salió hace mucho para la Master, y aún no hemos sabido nada de una versión Megadrive .

A tortazo limpio

Hola, Yen, ¿cómo te va?. Quisiera que me dijeras cuáles son los mejores juegos de artes marciales, tipo Double Dragon, para Game Boy, y qué tal han salido Turrican y Shadow Warriosr. También te escribo para que me ayudes en el Wizards & Warriors, que es un rato difícil, y en el Mario Land, que no logro matar a Tatanga en el nivel 4-3. Gracias.

Ferrán Tejedor Martinez

Mi muy querido Ferrán: los únicos buenos ejemplos que te puedo dar sobre este tipo de juegos son los de la saga que tú dices, es decir, la del Double Dragon. De todas maneras no debes desesperarte porque, según las malas lenguas que provienen de Japón, el Final Fight va a ser versionado para la portátil de Nintendo. Lo que no sabemos es cuándo lo veremos.
El Shadow Warriors lo tienes comentado en este mismo número y el Turrican es una buena version del ya legendario juego de ordenador.
Respecto a tu petición de salvamento para el Wizards & Warriors lo único que puedo decirte es que vayas nada más empezar hacia la izquierda. Por allí encontrarás valiosas vidas. Para ayudar a Mario simplemente esquiva las balas que te lance Tatanga.





MEGA MAN 3



¡Contra la máquina del Doctor Willy!

La nueva entrega de las aventuras de Mega Man nos transportará a ocho mundos diferentes con el único propósito de recoger otros tantos objetos con los que ayudar al Dr. Willy a construir su máquina de la paz. Pero, ¿será capaz el malvado doctor de llevar a cabo tan pacífica obra?. Veremos...

Al comenzar la odisea (que es como aventura pero en grande), se nos dará a elegir entre ocho posibles destinos-fases, cada uno de los cuales posee su correspondiente enemigo de fin de nivel.

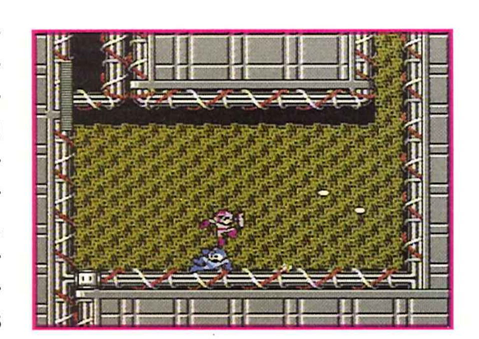
Elegir el orden correcto para afrontar cada una de las fases nos otorgará un mayor número de posiblidades a la hora de enfrentarnos al siguiente mundo. Por suerte, aquí os mostraremos el camino más apropiado para recolectar los ocho elementos, ¿o quizás para algo más...?. Pero vayamos por partes.

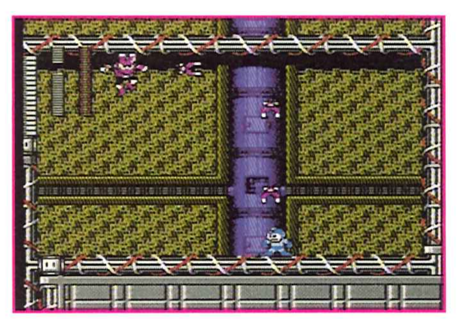
El mundo imantado de Magnet Man

Bien, antes de nada deberíamos aclarar que debido al gran número de fases de que está compuesto el juego y para no eternizarnos en explicaciones, vamos a centrarnos exclusivamente en aquellos enemigos que, por su dificultad, nos puedan crear más dolores de cabeza.

El primer enemigo importante que nos encontraremos en esta fase será **BREAK MAN**. Lo único que conseguiremos de él, por decir algo, será que nos quite energía, ya que es totalmente inmune a nuestros disparos.

Así pues, si queréis eliminar a tan siniestro personaje, tendréis que deslizaros por debajo de su cuerpo cada vez que salte, y esperar a que se vaya. Si todo ha salido bien, estaréis frente a unos bloques que aparecen y desaparecen cuando menos lo espera uno. Memorizad el ciclo de movimientos y preparaos para enfrentaros con el primer gran guardian: **MAGNET MAN**.





La táctica que hay que usar para destruir al magnético pasa por atacarle cuando se encuentre estático, deslizándoos por debajo de él cada vez que salte. Si conseguís destruirle, obtendréis el primer arma, los **misiles magnéticos**.



Los más fuertes y los más altos

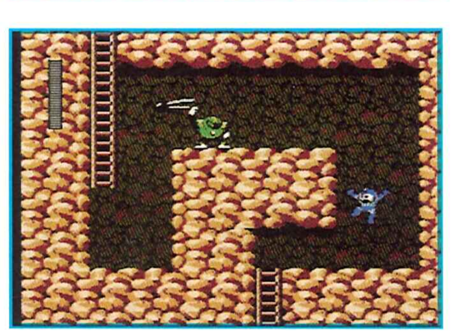
Los próximos enemigos que tendréis que abatir, son, por este orden, **HARD MAN** y **TOP MAN**, aunque antes de encontrarnos con ellos, deberemos enfrentarnos a muchos otros peligros. De todos ellos el más importante será **HIT HAMMER JOE**. A este bocazas le eliminaremos deslizándonos, para esquivar las herramientas



que nos lance, y disparándole cuando le tengamos a tiro.

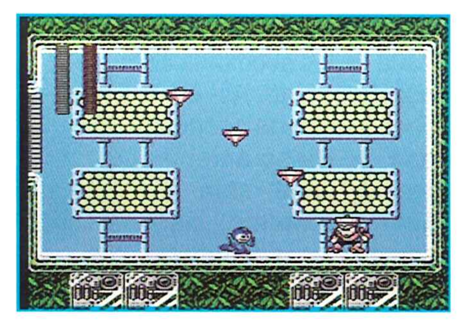
Tras despegarnos del Hammer, tendremos a **HARD MAN** delante de nuestras narices. Lo mejor será que nada más encontrarle, tratéis de esquivar sus disparos -éstos vendrán de dos en dos-, saltando muy pegados al muro. Disparadle con los misiles magnéticos que recogisteis en el anterior nivel hasta que le veáis caer. A su muerte se nos regalará un nuevo arma, el **HARD KHUCKLE**.



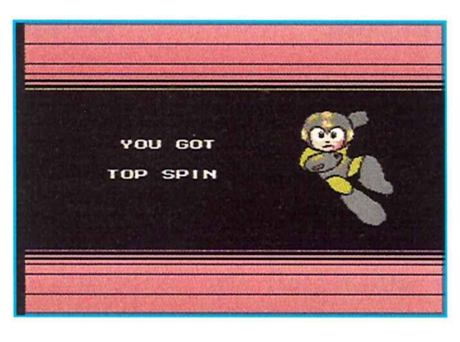


TOP MAN es el siguiente en la lista. Durante el recorrido hacia su guarida serán tres los enemigos que nos mostrarán mayor dificultad. El primero lo encontraremos nada más bajar al nivel inferior por medio de la escalera. Se trata de un robot lanza misiles de malas pulgas. Para obligarle a no incordiar, quedaos colgados de la escalera y disparadle a la cabeza hasta que nos deje libre el camino.





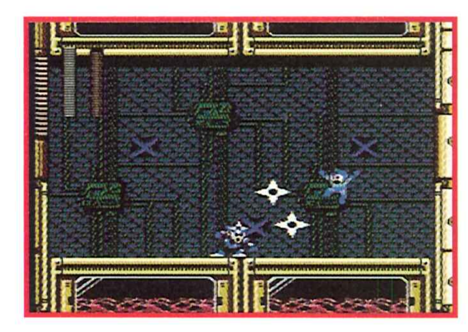
Un gigantesco gato nos bloqueará el paso unos cuantos niveles más abajo. Saltando las dos bolas de fuego que nos lanza y disparándole con nuestro cañon, no deberemos tener ningún problema para franquear la última barrera que prortege al **TOP MAN**.



La gran defensa del hombre alto **-TOP MAN-** son unos misiles que, para no escatimar gastos, llegan de tres en tres, y que únicamente son destrozables si contamos con el **HARD KNUCKLE,** y antes hemos afinado la puntería. Osea, que si todo ha ido bien tendremos un nuevo arma, el **TOP PIN**, y estaremos de camino a un nuevo mundo.

El mundo de las sombras

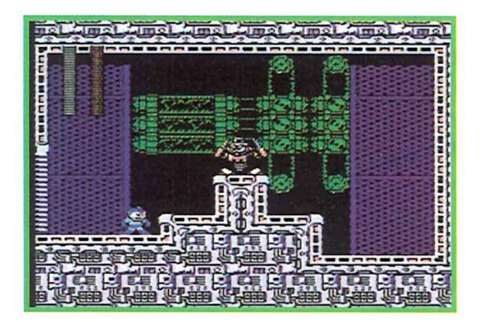
Entre sombras, claros y oscuros vive nuestro amigo **SHADOW MAN**. Protegido por las luces que se enciende y apagan justo en el momento en que menos lo esperamos, y que nos obligan a estar pendientes no sólo de los omnipresentes enemigos, sino tambien del acceso a ciertas plataformas colocadas a distintos niveles, el hombre de las sombras respira sin miedo. Poco le va a durar, porque estamos seguros de que estas bombillas fundidas no supondrán ningún problema para jugadores tan adelantados. Por eso creemos que ya mismo estáis frente al enemigo gordo y que además lleváis encima el **TOP SPIN** que recogistéis en el nivel anterior, ¿no?. Pues os bastan y sobran cuatro impactos para que el Shadow nos entregue el **SHADOW BLADE**.



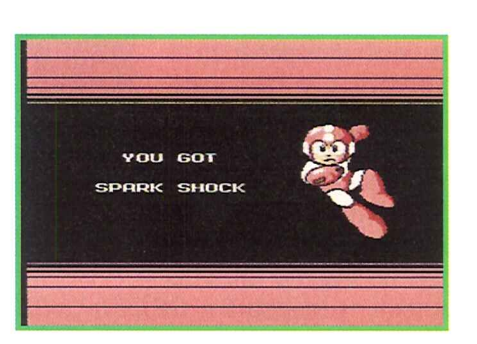


En los dominios del hombre chispa

Esta super arma, **SHADOW BLADE**, es la que utilizaremos para derrotar a nuestro siguiente super malo **SPARK MAN**, al que encontraréis después de atravesar unos túneles repletos de nuevos obstáculos que, como las columnas eletrificadas, os pueden dar más de un susto.



La defensa de **SPARK MAN** son unas chispas gigantes que deberéis esquivar si queréis seguir la aventura. Para derrotarle, guardad las distancias con él, eludid sus disparos e impactadle siete veces con el **super arma** que os comentábamos al principio.

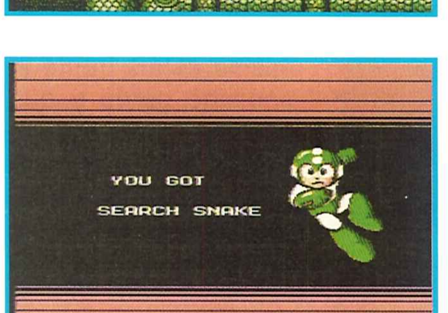


Víboras y sepientes

Las serpientes gigantes que encontraremos en el mundo de **SNAKE MAN** no supondrán grandes quebraderos de cabeza. Si os fijáis, estas serpientes atacan de una forma metódica:

lanzan siempre tres bolas seguidas. El truco está en colocarnos a la izquierda y saltar hacia la derecha las dos primeras bolas. El que lo logre observará que la tercera bola no aparecere, porque al saltar hemos disparado a las otras dos.

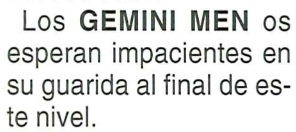


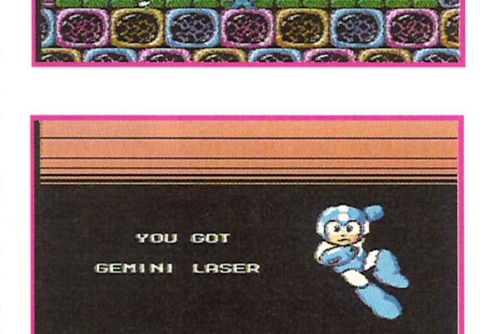


Por fin nos encontramos con **SNAKE MAN**. Si queréis dos buenos consejos, quedaos lejos de él y eludid sus disparos. Con solo un impacto del **SPARK SHOCK**. se os dará un nuevo arma con la que conseguir más triunfos.

El mundo de Gemini

Un mundo repleto de pingüinos no es, desde luego, el mejor sitio para pasar unas vacaciones. En primer lugar porque allí donde estén, siempre suele hacer bastante frío, y en segundo término porque no son unos unos pingüinos comunes, sino una nueva especie creada en sus tiempos por el Dr. Wily y cuya particularidad reside principalmente en su tamaño, y en la posibilidad de escupir otros pingüinos más pequeños a una velocidad de vértigo. Por cierto, si queréis destruirlo, tendréis que saltar y dispararle cuando os encontréis en lo más alto de vuestro salto.



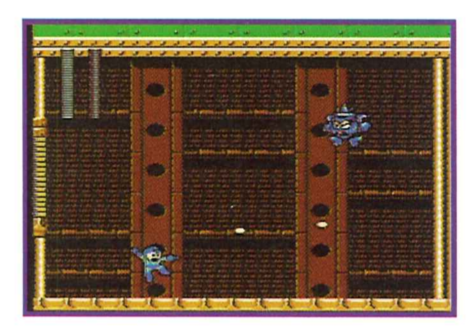


Los **GEMINI MEN** os esperan impacientes en su guarida al final de este nivel.

Para acabar con ellos os deberéis colocar en el centro y a la izquierda de la pantalla alternativamente, saltando cuando los GEMINI MEN describan un círculo, y disparando cuando tengais un disparo fácil. La victoria os reportará el **GEMINI LASER**.

Needle Man: nuevas complicaciones

El octavo y último enemigo que precede al Dr. Willy es Needle Man. Pero antes, como siempre, multitud de enemigos. Primero, los sombreros, vulnerables cuando tienen los ojos cerrados, y segundo, las trampas de pinchos que emergen del suelo, y que siempre lo hacen en el mismo intervalo de tiempo.





Así llegamos a **NEEDLE MAN** y a la táctica correspondiente: situaos lo más lejos posible de él, al mismo tiempo que utilizáis el salto corto para eludir las ráfagas que nos lanza. Deslizaos por debajo suyo cuando salte sobre vosotros y disparadle con el **GEMINI LASER**. Con la victoria recibiréis el **NEEDLE CANNON**.

Nuestro gozo en un pozo

Ya están los componentes y ya está la máquina. Por fín, la paz. Pero, ¿qué ocurre?, ¡el doctor se rebela!, ¡y monta el negocio solo y por otra parte!. ¡Habrase visto!. Os está bien empleado, por confiar plenamente en el malo más malo de todos los tiempos. Pues habrá que buscarle, ¿no?, por mucho que los rumores apunten a que Willy se ha rodeado de los enemigos de la segunda aventura del Megaman. No queda otro remedio.¡Vamos!

Los nuevos mundos del Doctor Willy

Aquí nos centraremos simplemente en los enemigos que aparecieron en la segunda parte de las aventuras de nuestro amigo. Así si no habéis tenido la oportunidad de verlos anteriormente, este será un buen momento para comprobar su dureza, aunque sólo los encontréiss en poderes, y no en forma.



Nivel Spark Man

Dos serán los enemigos que deberéis destruir aquí y dos los consejos:

METAL MAN: Sitúaos a la izquierda del pantalla y saltad para eludir las bolas de metal que el robot os lanza.

QUICK MAN: Aquí realmente no hay ningúna regla general para destruirle, así pues, solo puedo deciros que utilicéis el **GEMINI LASER** y...¡qué tengáis suerte!.

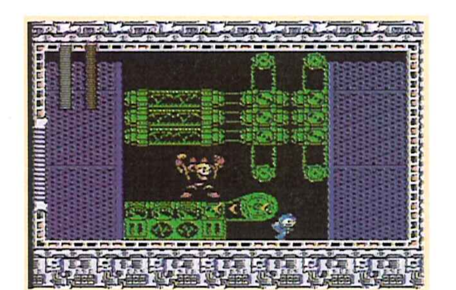
Nivel Shadow Man

Se compone de los siguientes nombres:

WOOD MAN: Usad el **NEEDLE CANNON** cuando el robot del doctor retire el escudo protector. Acordaos de evitar sus proyectiles.

HEAT MAN: Corred hacia las tres explosiones que lanza el ro-

bot y disparadle con el **SHADOW BLADE**. Permanced atentospara saltar mientras sus llamaradas recorren la habitación.



Nivel Gemini Man

Aquí va la clase de enemigos con los que os veréis las caras:

FLASH MAN: Golpeadlo con el **NEEDLE CANNON** o el **GEMINI LASER**.

BUBBLE MAN: El movimiento lento de la burbujas es fácil de eludir, por lo tanto sólo deberéis preocuparos de impactarle con una de estas dos armas: El **SPARK SHOCK** o el **SHADOW BLADE**.



Nivel Needle Man

Conforme llega el final, peroes son los enemigos:

AIR MAN: Los tornados que lanzará el hombre del aire son indestructibles, por lo tanto eludidlos e intentad impactarle siete veces con cualquir arma de las que poseeis.



CRASH MAN: Corred hacia uno de los laterales de la pantalla y disparad con el **HARD KNUCKLE** cuando el robot esté a una distancia óptima. Más o menos la justa y necesaria.

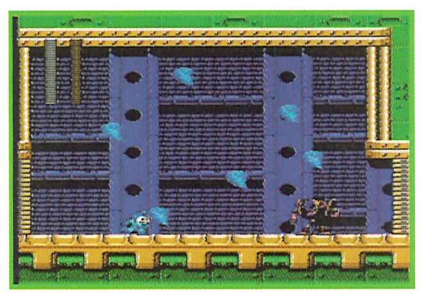


El castillo de Willy: 5 parajes para olvidar

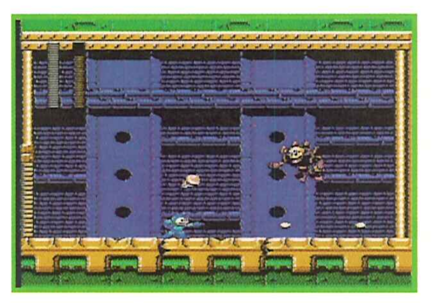
Dividido en cinco fases, el castillo del Dr. Wily será nuestro último impedimento antes de enfrentarnos a su nueva y más horripilante maquina, capaz de destruir el mundo entero en tan solo un instante.

UNO: CONTRA LA TORTUGA INDESTRUCTIBLE

Un mundo formado por un gran río subterraneo será el que, tras algunos infructuosos intentos, nos dé paso al enemigo de final de fase: una tortuga con un caparazón indestructible.



No gastéis vuestro tiempo en intentar penetrar en su caparazón, mejor empleadlo en destruir a las tortugas que ella misma os escupirá, ya que cuando éstas sean completamente destruidas, sus hermana mayor las acompañara en su viaje al otro mundo.



DOS: EL HOMBRE DE ROCA

La segunda fase tiene lugar en un pasillo custodiado por una maquina super destructiva, de ubicación desconocida. En esta fase deberemos estar muy finos tanto en el control del salto, como en el control del Jet, que nos sacará de más de una situación comprometida. Por cierto, al monstruo de Roca, jarabe de **HARD KNUCKLE**.

PREPARADO PARA LA DESTRUCCION TOTAL

La tercera mazmorra del castillo nos acercará un poco más al final. Tras miles de escaleras os enfrentaréis a la última sorpresa. No vale un enemigo, TRES. Pero no tres cualquiera, sino tres Mega man. Bueno, si queréis saber a cual de los tres debéis destruir, atacad una vez a cada uno con vuestro arma. Aquél de ellos que reaccione a los disparos, será el enemigo destrozable. Tendréis que repetir esta operación cada vez que cambien de posición.



AL FINAL DEL CASTILLO: FASES CUARTA Y QUINTA

El hecho de haber unido los niveles cuatro y cinco responde a que la misión que deberemos cumplir en el nivel cuatro es tan terriblemente demencial, que es mejor que lo descubráis vosotros mismos. Asi pues, vamos directamente al nivel cinco.

Aquí os encontraréis con el mismisimo Doctor Willy montado en una especie de tanque cuya utilidad es EL MAL. Apuntad primero al cañon del artefacto y después a la cúpula. El cacharro será destruido y el Doctor Wily, para no faltar a la tradición, se nos escapará delante de nuestras narices. Por suerte le podréis seguir hasta el lugar en el que está la máquina de la paz.

¿El final de Willy?

Ahora todo depende de ti. Que el mundo se libre una vez más de las fechorias del Doctor Wily está en tus manos.Te pedirá clemencia y te jurará que nunca más volverá a ser malvado. Es mentira. Una vez tuvo su oportunidad, y no supo aprovecharla. Ya solo cabe preguntarse una cosa, ¿cuánto le durará?.

J.C. Sanz Fernández



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

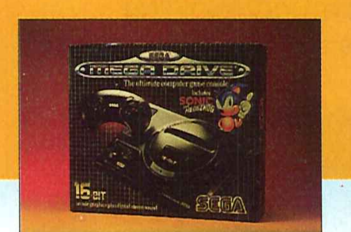
URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES





¡CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA AHORA MAS BARATA






CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900



Master System II



BASIC



CON ALEX KID + CONTROL PAD

8.900

SONIC PACK





CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

12.900

PLUS



CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF




15.900

MASTER SYSTEM




500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts











SONIC	STRIDER	ALIEN STORM	SPIDERMAN	GHOUL'S GHOSTS	MICKEY MOUSE	MOON WALKER	SUPER MONACO	ITALIA 90
MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 5990
M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 4990



SUPER HANG ON	POPULOUS	BONANZA BROS	DINAMITE DUKE	GOLDEN AXE	ASTERIX	DICK TRACY	JOE MONTANA	ESWAT
MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990		MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990
M. SYSTEM – 2990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5590





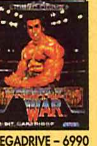
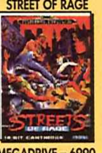




KICK OFF	RAMBO III	THUNDER BLADE	WONDER BOY	COLUMNS	GHOSTBUSTERS	OUT RUN	HEROES OF THE LANCE	BUBBLE BUBBLE
	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 5490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 7990		
M. SYSTEM – 6490	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 4990	M. SYSTEM – 4990	M. SYSTEM – 5590	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5490









PACMANIA	INDIANA JONES	DONALD DUCK	WRESTLE WAR	STREET OF RAGE	SHADOW DANCER	FANTASIA	HOCKEY	BASKETBALL
			MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990
M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 6990	M. SYSTEM – 5590			M. SYSTEM – 5990			



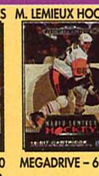
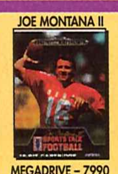








SHINOBI	QUACK SHOT	GOLDEN AXE II	THUNDER FORCE III	MIGHT AND MAGIC	BLOCK OUT	ROAD RASH	LAST BATTLE	688 ATTACK SUB
MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990

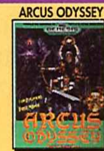


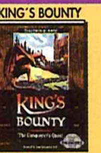


KLAX	CALIFORNIA GAMES	M. LEMIEUX HOCKEY	JOE MONTANA II	HELLFIRE	ART ALIVE	SHADOW OF THE BEAST	THE INMORTAL	JAMES POND II
MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 5490	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 8490
M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990							

TOKI	SUPER HYDLIDE	GYNOUG	STAR FLIGHT	TRUXTON	DESERT STRIKE	WONDER BOY MONST. W.	XENON II	R-TYPE
MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – PROX	MEGADRIVE – PROX	MEGADRIVE – 8490	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 6990		
							M. SYSTEM – 5990	M. SYSTEM – 5990

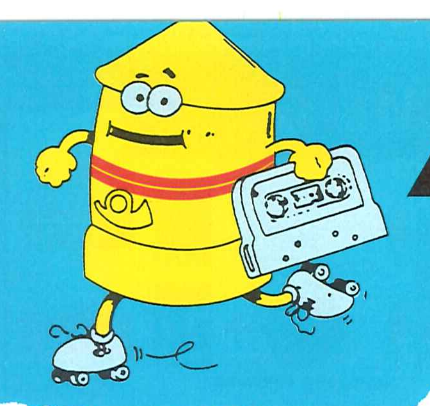
RPG / ESTRATEGIA






PHANTASY STAR II	PHANTASY STAR III	SWORD OF VERMILION	WARRIOR OF ROME	ARCUS ODYSSEY	KING'S BOUNTY	RINGS OF POWER	MASTER OF MONSTERS	WAR SONG
PVP – 8490	PVP – 9900	PVP – 8490	PVP – 8490	PVP – 8490	PVP – 7490	PVP – 8490	PVP – 7490	PVP – 7490



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

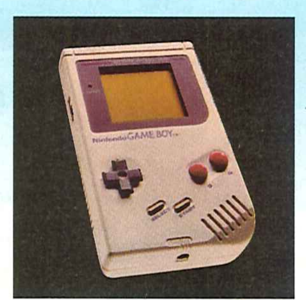


GAME BOY

EN 

UNA GAME BOY INCLUYE:

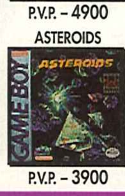
- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL



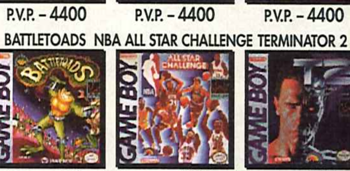
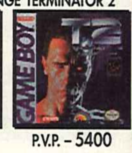
GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY










WWF P.V.P. - 5400	THE SIMPSONS P.V.P. - 5400	DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY		CHOPLIFTER II P.V.P. - 4900	CHASE HQ P.V.P. - 4900	MARBLE MADNESS P.V.P. - 4400
BUBBLE BUBBLE P.V.P. - 4900	PAC-MAN P.V.P. - 4900	DUCK TALES P.V.P. - 4900	GREMLINS 2 P.V.P. - 4900	NAVY SEALS P.V.P. - 4900	ROBOCOP P.V.P. - 4900	DICK TRACY P.V.P. - 4400
BATMAN P.V.P. - 4900	SPIDERMAN P.V.P. - 4190	WORLD CUP P.V.P. - 4190	TURTLES P.V.P. - 4900	TORTUGAS NINJA II P.V.P. - 4900	ADDAMS FAMILY P.V.P. - 4400	HOME ALONE P.V.P. - 4400
NINJA GAIDEN P.V.P. - 4400	ROBOCOP II P.V.P. - 4400	MICKEY P.V.P. - 4400	DOUBLE DRAGON 2 P.V.P. - 5400	TURRICAN P.V.P. - 4400	MEGA MAN P.V.P. - 4400	ROGER RABBIT P.V.P. - 4400
SNOW BROTHERS P.V.P. - 4400	JORDAN US BIRD P.V.P. - 4400	ELEVATOR ACTION P.V.P. - 4900	SUPER KICH OFF P.V.P. - 5400	BATTLETOADS P.V.P. - 5400	NBA ALL STAR CHALLENGE P.V.P. - 4900	TERMINATOR 2 P.V.P. - 5400
DRAGON´S LAIR P.V.P. - 4900	BILL & TED´S P.V.P. - 4400	ASTEROIDS P.V.P. - 3900	ADVENTURE ISLAND P.V.P. - 4400	GRADIUS P.V.P. - 4900	Q - BERT P.V.P. - 4400	MEGA MAN II

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aero Star	3900	F-1 Racer	5600	Nobunagas Ambition	4900
Altered Space	4400	Face Ball 2000	4900	Operation C	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Fighting Simulator	4400	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Final Fantasy II	4900	Paperboy II	4900
Amazing Tater	4400	Fist of the North Star	3900	Personal Organizer	4900
Atomic Punk	4400	Fortified Zone	4900	PImball	4190
Attack Killer Tomatoes	4400	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Barbie	4900	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Ghostbuster II	5400	Princess Blobette	4190
Beetlejuice	4400	Godzilla	3900	Qix	3900
Bill Eliot´s Nascar	4400	Golf	4190	R-Type	4190
Blades of Steel	4400	Hal Wrestling	3900	Skater or Die	3900
Blaster Master Boy	4400	Hatris	4400	Skater or Die II	4400
Boulder Dash	4190	In your Face Basket	3900	Soccermania	4900
Boxxle	4900	Jack NIckalous	4900	Solar Strike	4190
Brain Bender	3900	Jeopardy	4400	Solomon´s Club	4190
Bugs Bunny	4190	Klaxx	3900	Spanish /English trans.	4900
Burai Figter de Luxe	4190	Kung fu Master	4190	Spell Checker+Calculadora	4900
Castelvania	4400	Kwirk	4190	Star Trek	4400
Castelvania II	4400	Mega man	4400	Super Mario Land	4190
Chessmaster	4400	Metroid II	3900	Super R.C. Pro am	4190
Days of thunder	4400	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	5400
Dextery	3900	Missile comand	4900	The Puniser	4400
Double Dragon	4400	Motocross Maniac	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Double Dribble	4400	Nemesis	3900	Tom and Jerry	4900
Dr. Mario	4190	Ninja Boy	3900	Wizaed & Warriors	4190
Dynablaster	4190	Ninja Taro	4900	World circuit	4900

RELOJES Nintendo •TETRIS •SUPER MARIO BROS 3 **3.950**

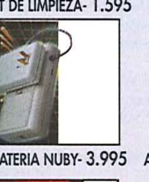


COMPLEMENTOS GAME BOY





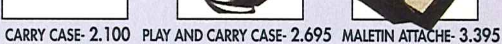









LIGHT BOY- 4.590	LUZ Y LUPA- 3.900	ILUMINACION- 2.100	LUPA- 1.700	ALTAVOCES- 2.100
ADAPTADOR COCHE- 1.995	KIT DE LIMPIEZA- 1.595	CARRY CASE- 2.100	PLAY AND CARRY CASE- 2.695	MALETIN ATTACHE- 3.395
BATERIA RECARGABLE- 6.700	BATERIA NUBY- 3.995	ADAPTADOR CORRIENTE- 1.795		
HOLSTER- 1.695	HOLSTER KONIX- 2.295	GAME PACK- 1.595		





TODO CON LA GARANTIA MAIL soft

MAIL soft





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



HORARIOS: LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H
SABADOS - DE 10,30 A 14 H





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25



Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**

A Boy and his Blob	5500
Balloon Fight	3900
Baseball	4200
Big Foot	6500
Bionic Comando	6990
Black Mania	6990
Blades or Steel	6500
Boulder Dash	6500
Dr. Mario	6500
Goal	6990
Golf	3900
Goonies 2	6500
Gradius	5500
Guardian Legend	7900
Ice Hockey	3900
Ikari Warriors	6500
Iron Tank	6900
Kid Icarus	6500
Kung Fu	3900
Little Nemo	6500
Lunar Pool	6500
Metal Gear	6500
Metroid	6990
Mission Imposible	7900
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy	6500
Pimball	3900
Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
Punch Out!!	6500
RC Pro Am	5500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Silent Service	6500
Simo´s Quest	6500
Ski or Die	6900
Soccer	3900
Solar Setman	6500
Stealth ATF	6500
Tennis	3900
The Legend of Zelda	7250
Top Gun 2-2nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

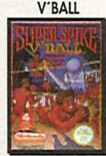


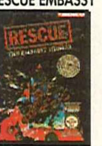






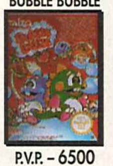
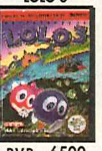
DRAGON NINJA	P.V.P. - 6500
SPY HUNTER	P.V.P. - 7900
STAR WARS	P.V.P. - 8490
NORTH & SOUTH	P.V.P. - 7500
SUPER MARIO 2	P.V.P. - 7250
SUPER MARIO	P.V.P. - 4200
TRACK & F. IN BARCELONA	P.V.P. - 6500
ROBOCOP II	P.V.P. - 7790





V´BALL	P.V.P. - 6500
WORLD CUP	P.V.P. - 6500
SNAKE´S REVENGE	P.V.P. - 6500
RESCUE EMBASSY	P.V.P. - 6500
TURBO RACING	P.V.P. - 7250
BLUE SHADOW	P.V.P. - 6900
CHESSMASTER	P.V.P. - 6500
DRAGON´SLAIR	P.V.P. - 6900

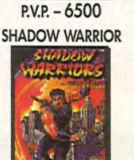




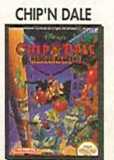
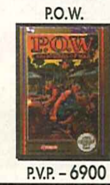



TURTLES	P.V.P. - 7250
BUBBLE BUBBLE	P.V.P. - 6500
LOLO 3	P.V.P. - 6500
GAUNTLET II	P.V.P. - 7250
MEGAMAN 2	P.V.P. - 7900
TOP GUN	P.V.P. - 6500
SUPER OFF ROAD	P.V.P. - 6500
ARCH RIVALS	P.V.P. - 6500





KICK OFF	P.V.P. - 8400
RAINBOW ISLAND	P.V.P. - 7990
N. ZEALAND STORY	P.V.P. - 7990
TURTLES II	P.V.P. - 7900
MEGAMAN 3	P.V.P. - 7900
SHADOW WARRIOR	P.V.P. - 6500
CHIP´N DALE	P.V.P. - 7900
P.O.W.	P.V.P. - 6900

NEC TURBOGRAFX



CONSOLA 16 BIT.
18.900

Alien Crush	4900
Blazing Lazers	6900
Bloody Wolf	5500
boxy Boy	5500
Bravo Man	8875
Crater Maze	5500
Cyber Core	6900
Chew Man Fu	6900
China Warrior	4900
Deep Blue	4900
Devils Crush	6900
Double Dungeon	5500
Dragon Spirit	8875
Dragons Curse	5500
Drop Off	5500
Dungeon Explored	4900
Fantasy Zone	4900
Final Lap Twin	6900
Final Zone	6900
Fiting Street	5500
Galaga 90	6900
J.J.and Jeff	6900
King or Casino	6900
Legendary Axe	6900
Legendary Axe II	8875
Military Madness	6900
Moto Roader	5500
Neutopia	6900
Ninja Spirit	6900
Ordyne	5500
Pac Land	6900
Power Golf	8875
Psychosis	8875
R-Type	6900
Space Harrier	6900
Splatter House	8875
Super Voleyball	8875
Tiger Road	8875
Time Ball	6900
Veiges Tactical Glady	8875
Victory Run	6900
Vigilante	5500
World Class Baseball	6900
World Court Tennis	5500

ATARI LYNX ATARI LYNX ATARI LYNX

ATARI LYNX

17.900
CON UN JUEGO DEREGALO

A.P.B.	4900
Awesome Golf	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900
Blockout	4900
Blue Lightning	4900
California Games	4900
Checkered Flag	4900
Chip´s Challenge	4900
Cristal Mine II	4900
Electrocop	4900
Gates of Zendocon	4900
Gauntlet III	5400
Hard Drivin´s	4900
Ishido	4900
Klax	4900
Ms. Pacman	4900
Ninja Gaiden	5400
Pacland	4900
Paperboy	4900
Qix	5400
Rampage	4900
Roadblasters	4900
Robo-Squash	4900
Robotron 2084	4900
Rygar	4900
S.T.U.N. Runner	4900
Scrapyard Dog	4900
Shanghai	4900
Slime World	4900
Toki	4900
Tournament Cyberball	4900
Turbo Sub	4900
Ultimate Chess Challenge	5400
Viking Child	4900
Warbirds	5400
Xenophobe	4900
Xybots	4900
Zarlor Mercenary	4900
Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

LYNX II



17.900

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL SOFT Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



CASTLE OF ILLUSION

Toda la fantasía Disney



La vida transcurría maravillosa y plácida para Mickey y Minnie hasta aquel día en el que, mientras correteaban por el bosque agarrados de la mano, los pajaros cesaron su canto, las nubes ocultaron el sol, y todas las flores silvestres temblaron como flanes. ¡Oh no, Mizrabel ha vuelto!, pensó nuestro orejudo héroe.

Así era, la bruja, allá en las alturas y





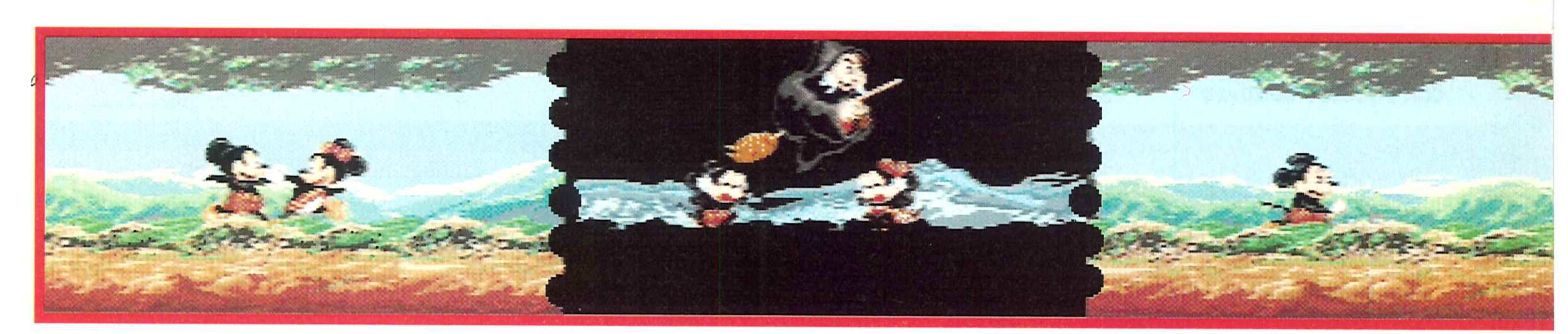




A la izquierda observaréis una situación comprometida para nuestro amigo Mickey. Para salir airosos de ella, solo tendréis que saltar sobre el payasete y dejar que su monociclo aplaste a los individuos de la guardia real.



A lo largo del juego, y sobre todo en la primera y cuarte fase, la buena utilización de las lianas y demás se hace imprescindible para seguir avanzando. Como consejo útil os recomendamos que practiquéis en las primeras pantalllas del bosque el manejo de este "medio" de transporte.







Aquí podéis ver el feliz desenlace de esta gran aventura de Mickey. Sólo disfrutaréis de esta romántica escena si derrotáis a la bruja Mizrabel, a los cinco monstruos que le preceden, y recogéis todas las siete gemas de colores.







montaba en su fea escoba sobre las cabezas de la feliz pareja. De pronto, con un increíble vuelo rasante, Mizrabel capturó a Minnie y se la llevó consigo al tétrico Castillo de la Ilusión...

Y así empieza la aventura de este valiente ratoncillo, que no dudará en enfrentarse a cualquier enemigo y recorrer cuantos peligrosos escenarios sea necesario, con tal de rescatar a su amada novia.

De esta forma, Mickey, en nuestra compañía, deberá atravesar el bosque encantado, la tienda de juguetes vivientes, la fábrica de postres y helados, la biblioteca mágica, la torre del reloj y, por último, las estancias del castillo donde se encuentra la malvada Mizrabel.

¡Por fin!. ¡Qué ganas teníamos de contaros las mil y una maravillas que forman y conforman este genial Castle of Illusion!. Sin duda, se trata de uno de los tres mejores juegos jamás hechos para Mega Drive y por mucho que queramos contaros en estas líneas, hasta que no veáis el juego no podréis haceros una idea de su genialidad en todos sus aspectos. Simplemente diremos que los gráficos son sensacionales (puro estilo Disney), las melodías son alucinantes y la jugabilidad alcanza un nivel de adicción que engancha desde el primer instante.

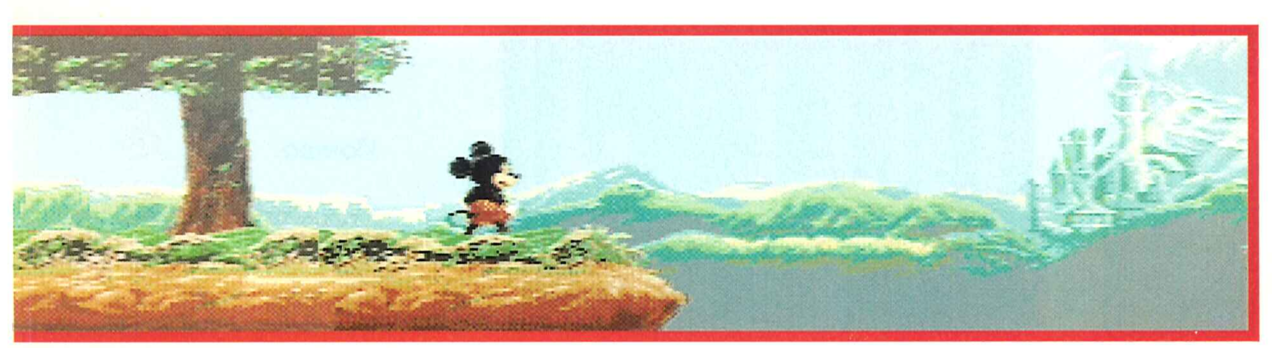
Amigos, estáis ante un clásico que creó, crea y creará escuela y que debe ser ejemplo a seguir por la prestigiosa creadora de sueños y maravillas jugueteantes llamada Sega.

Sin duda el juego más bonito, increíble, entrañable y espléndido para Mega Drive.

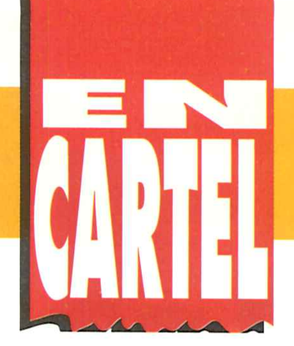








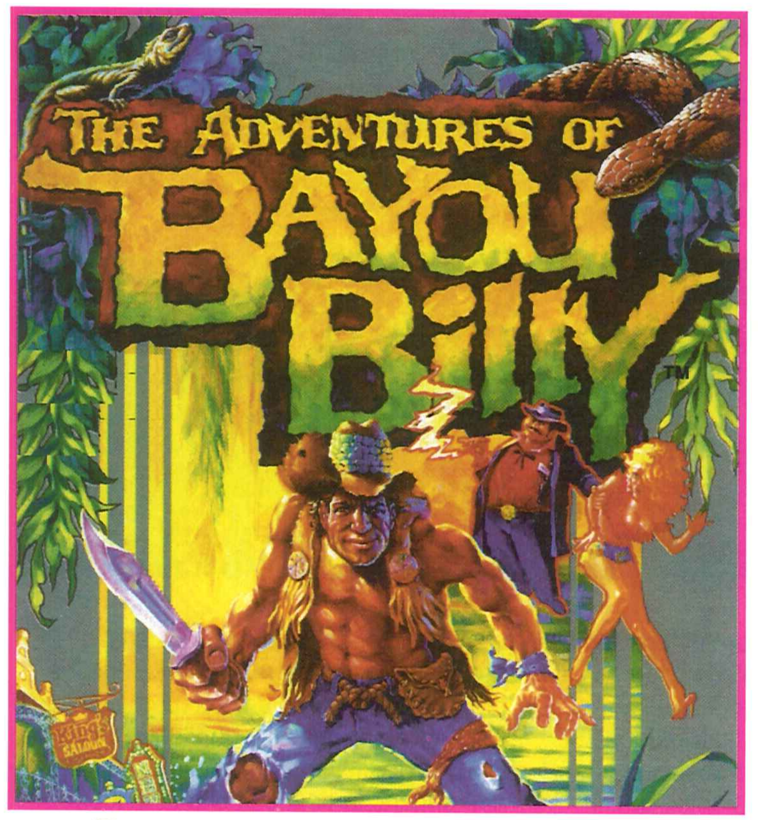




BAYOU BILLY

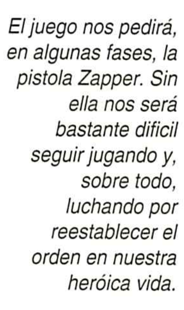
Más bueno que el pan







La cara de malo que posee nuestro visceral enemigo es evidente, aunque más lo será si no actuamos con rapidez. Y nuestra chica sufrirá las consecuencias...



El juego nos pedirá, en algunas fases, la pistola Zapper. Sin ella nos será bastante difícil seguir jugando y, sobre todo, luchando por reestablecer el orden en nuestra heróica vida.





Cuando una banda de peligrosos maleantes va y rapta a tu chica justo en el momento en el que te dispones a irte de pic-nic con ella, ¿qué es lo que debes hacer?. Pues está claro, pasar a la acción, porque un cabreo de ese tamaño no se subsana sino redimiendo a tu costilla y haciéndole ver al maloso que contigo ni se juega ni se tutea.

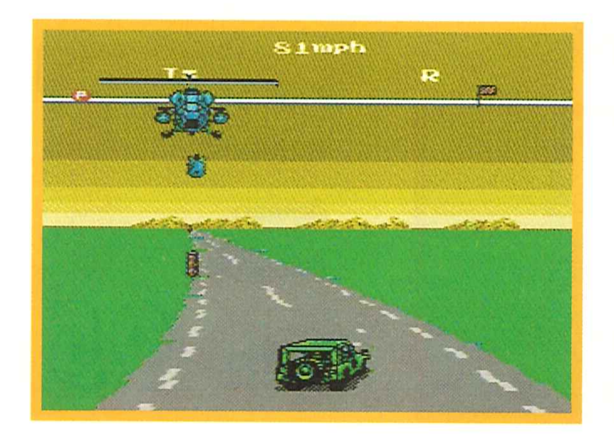
Pero el malo, que tampoco se chupa el dedo, ha decidido esconder a tu amada en su guarida y para llegar hasta ella tendrás que atravesar una buena cantidad de pantallas repletas de acción selvática, callejera, carreterosa y cenagosa.

A lo largo de ocho fases en el más puro estilo bofetero, salpicadas con algunas en las que tendrás que demostrar tu habilidad como piloto de un vehículo todo-terreno, deberás enfrentarte a matones de distintas virtudes y animales de fierezas varias, como los antipáticos cocodrilos zapateros, por poner un ejemplo. Todo ello sin menospreciar a los francotiradores automáticos, aviones fumigadores o helicópteros de ataque que bombardearán con ton y son.

Si a esta acción se le unen unos gráficos muy conseguidos y agradables a la vista, y un sonido de efectos ambientadores, obtenemos un juego muy adicionante que va hacer las delicias de todos vosotros en un momento dado.

Lo que sí os recomiendo es que si váis a comprar este cartucho, consigáis la pistola Zapper, pues, como ya he gritado antes, dos de las ocho fases se han de manejar con el mencionado ingenio, y si no lo poseéis...

En fin, un liana-game que va a gustar a todo nintendero de pro.



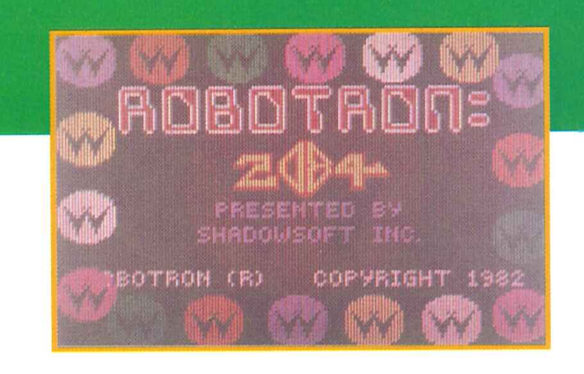




GRÁFICOS	74
SONIDO	75
JUGABILIDAD	79
TOTAL	77



ROBOTRON



Más sencillo que un chupete



Sin duda, está demostrado que las ideas más sencillas son las que al final acaban atrayendo más y las que sobreviven por encima de otras. No por ello renunciamos a cosas nuevas, originales y de buenas intenciones consoleras, pero el sabor de lo tradicional es inconfundible.

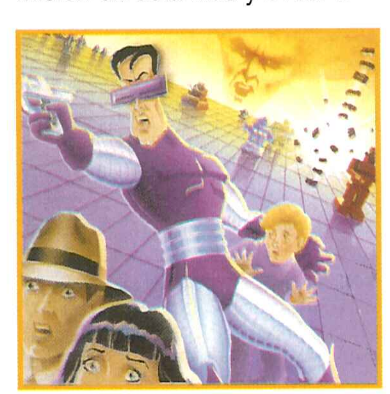


En esta ocasión un duro de pelar, y pelear, le ha declarado la guerra a un maligno Imperio de bastas intenciones recreativas (origionalidad suprema). El oscuro de turno ha dispuesto inteligentemente a cientos de criaturas, individuos y derivados para obstruirte el paseo triunfal hacia la fama Europea.

Disparar hacia derecha, izquierda, arriba o abajo será una tarea desternillante para deshacerte, pantalla a pantalla, de todos esos secuaces del mal allá (¿te suena)

Pero esa es la historia. El juego, como podrás ver, tampoco rebosa precisamente mucha estética y cuidado en cuanto a gráficos se refiere, y la realización de los escenarios es tan nula como desgraciada. Pero estos defectos son suplidos por otras cualidades.

Matar y matar será tu única misión en esta vida y evitar a todos los peligros mientras osa salvar a tus congéneres puede ser una tarea tan amable como peligrosa.



Si buscas exquisited, no acudas a este cartucho, pero...

Realmente tosco y realmente divertido!!!



GANADORES DEL MEGACONCURSO DE MARZO

Aquí os presentamos la última lista de afortunados ganadores de una Game Boy.
Enhorabuena y recordad que aunque este concurso se haya acabado, aún nos queda mucho por regalar.

David Díaz de Quijano .... Madrid
Daniel Gracia Alvarez .... Badalona
Iván Rovira Bayot .... Castelldefels
Roger Guardia García .... Barcelona
Daniel Padillo Sánchez .... Madrid
Angel Molina Martínez .... Prat de Llobregat
Jesús Casal Gzlez .. Sanlúcar de Barrameda
Rafael Catalán Sánchez .... Cádiz
Cristóbal Alonso Moran .... Oviedo
Juan Manuel de la Llana Cantera .. Valladolid
Alvaro Martín Villarejo .... Valladolid
Angel Manuel Pérez Manzano ...... Valladolid
David Hernández González .... Valladolid
Carlos Fernández de Mumain Arín .... Madrid
José Manuel Valls Lafuente .... Castellón
Elena Caballero Morón .... Alcalá de Henares
Sergio Bratos Jiménez .... Bellaterra
David Pedrero Reina .... Leganés
Jordi Fornós Cobo ... Sant Antoni de Calonge
Eva Jiménez Carrasco .... Valladolid
Christián Schíndler Vásquez .... Gerona
Sergio Luna González .... Madrid
Alberto Córcoles Valverde Molina de Segura
Javier Delgado Gallardo Pozuelo de Alarcón



Candelaria Clavijo López .... Alcobendas
Alberto San Agustín Rodríguez .. Alcobendas
Jesús Peñalva Martínez .... Fuencarral
Francisco Salazar Martín .... Torremolinos
Alberto Díez Zorzano .... Móstoles
Antonio Pareja Macía .... Calella
Enrique Francisco Sánchez Pérez ... Alicante
Jordi Vilá i Roura .... Girona
Francisco Javier Jara Blanco .La Luz- Aviles
Yordana García Camblor .... Tauste
Jose Luis Jaime Benítez .... Arroyo de la Miel
Miguel Angel Martínez Paños .... Novelda
Eneko Guisasola Sáez .... San Sebastián
Isaac Antonio Fernández García .... Oviedo
J. Alfonso Tomás Castro .... Montaberner
Jose María Silva de la Puerta .... Osuna
Alejandro Fernández Lhuandera .... Gijón
Santiago Martin Jiménez .... Porto Colom
Egoitz San Juan Cordovilla .... Santurce
María José Gil Sánchez .... Madrid
Antonio Montiel Santiago .... Cádiz
Diego Martínez Iglesias .... Sevilla
Carlos Pérez Frías .... Sevilla
Antonio Angulo Rodríguez ..... Puebla del Río
Jordi Carreño Maestro .... Barcelona
Juan Carlos García Velasco .... Valladolid
Mª Nuria Pereira Ruiz .... Valladolid
Mª Azucena Rodríguez Bayón ...... Valladolid
Oscar García Salas .... Sotrondio
Víctor Palacios López .... Avilés
Alberto del Mazo Pinteño .... Sotrondio
Lucilio Cordero Grande .... Oviedo
Eduardo Chicón Pérez .... Oviedo
Carlos Menéndez Torre .... Oviedo
Jesus Mª Barredo Lorenzo .... Oviedo
Lorena Méndez de la Morena .... Madrid
Felipe Heredia .... Madrid
Mikel Crespo Iturralde .... Bilbao
Aitor Pérez Garrido .... Pamplona
Javier Valencia Romero .... Móstoles
Iñigo Ortiz Alba .... Irún
Daniel Melchor Pozuelo .... Laguna de Duero

Jose Luis Garzón Calderón .... Valladolid
Manuel Rodríguez Valleja .... Valladolid
Ruth Blázquez Monedero .... Madrid
Jesús Mª Roncero Moreno .... Haro
Antonio Barbarin Olarte .... Logroño
Alvaro Reimoro Peña .... Logroño
Abel Martín Ruiz .... Badajoz
Andrés de la Casa Huertas .... Logroño
Javier López Gutiérrez .... Logroño
Carlos A. Fdez Vicario y Valcarre .. Valladolid
Enrique Revuelta Navarro .... Valladolid
Alimohamed Darkaui .... Villaviciosa de Odón
Juan Ignacio Concha Carreras .... Sitges
Sabastián Martínez Sánchez .... Rubí
Arnaitz García Chacartegui .... Zorroza
David Guijarro Pont .... Barcelona
Antonio Ruiz Gutiérrez .... Barcelona
Francisco Ferré Ayala .... Arenal
Marcos Días Rodríguez .... Barcelona
Juan Maiquez Gosalvez .... Murcia
Jesús Alonso Meiriño .... Vigo
Juan Fernández García .... Madrid
Borja Cabria Vallejo .... Madrid
Jon Alonso Molledo .... Zur Mayor
J.L. del Valle Ibañez ...... Sanl. de Barrameda
Guillem Casals i Dot .... Torelló
José Amado Solá Bravo ...... Sabariz-Bayona
Jesús Fornell Belizón .... Chiclana
Andoni Beristain Iraola .... Zarautz
Borja del Moral Mieza .... Madrid
Victor M. Gutierrez RodríguezP. Santa María
Manuel Leiva Galdón .... Tordera
Enrique Cerezo Guijarro .... Madrid
M. Gómez Castillo ...... Alcalá de los Gazules
Kepa Rodríguez Alday .... Cádiz
Oscar de Ureta Rico ...... Pozuelo de Alarcón
Victor Angel Alguacil Fernández .... Cádiz
Jose Mª Cogul Capdevila .... Reus
Gabriel García Rodríguez .... Madrid
Sergio González Suárez .... Gijón
Francisco Gallego Ortega .... Madrid
Jose Luis Suárez Rodríguez .. San Fernando

E. González Alvarez .... Hosp. de Llobregat
Antonio Moya Suárez .... Sevilla
Alfonso J. González Aviles .... Murcia
Manuel Macías Agustín .... Sevilla
E. Henández Balada .... S. Feliu de Llobregat
J. M. Rodríguez Cámara .Palma de Mallorca
Alberto Palacios García .... Majadahonda
Alejandro Alsina Seró .... Premiá de Mar
Javier de Lorenzo Fernández ...... Las Rozas
Juan Pablo Varas Escalona .... Barcelona
Ricardo García Sero .... Teruel
Félix Alves Vence .... Vigo
Carlos García Oliveras ..L´ametlla del Vallés
Rubén Regueira Martínez .... Vigo
Roberto Rumayor Santin .... Santander
Juan Antonio Bustamente López .... Huelva
Jairo Ostos Suarez .... Sevilla
Miguel Angel Delgado Cepeda .... Tarrasa
Pablo Lázaro Calvete .... Logroño
Sergio Tallón Galdeano .... Granada
Juan Chamizo Braza .... Puerto Real
Jose Cominges Barreir .... Vigo
Francisco Javier Charco Mateos .... Gandía
A. Comprubi Roura ...... S.J. de las Abadesas
Juan Francisco Corsino Garvín .... Las Rozas
Diego Martínez Montes .... Mota de Cuervo
Fernando Corcella Lechón .... Valencia
Andrés Gómez Caparrós.Palma de Mallorca
Fco González Burgoa ...... Palma de Mallorca
Luis Brunner López .... Gerona
Sergio Vidal Delgado .... Murcia
Antonio Escudero la Huerta .... Sigüenza
Alex Aztarriba Samper .... Barcelona
Jose Angel Vidal Milara .... Madrid
Enrique Repulles Moreno .... Barcelona
Jose Mª Vilanova Zutillaga .... San Sebastián
Rafael Santonja Jordà .... Molins de Rei
Antonio Sampedro Garrido .... Vigo
A. Pérez Fortuny .... La Cuesta, La Laguna
Miguel García Berrueta .... Zaragoza
Eduardo Gómez Bernal .... Madrid
Hugo Bejerano Gómez .... La Coruña


Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
Nintendo
TETRIS™
NOVEDAD EN ESPAÑA
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Oferta válida sólo para España y prorrogada hasta el 30 de Junio de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 147.
HOBBY CONSOLAS
LOS SIMPSON EN TU CONSOLA
TERMINATOR 2
LOCOS POR EL... WRESTLING
¡PON TU CONSOLA A 200 POR HORA!
SUPER '92
GAME BOY